Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

CADEAU
STICK'N PLAY SCORY POUR PLAYSTATION

750 F de bons d'achat en jeux, Mangas...

GAGNEZ
4 PLAYSTATION, PLUS DE 40 JEUX

CAHIER ULTRA PLAYER
Les soluces de LBA, Dark Savior, Les chevaliers de Baphomet...

N64
Partout sauf en France
Le rush des Hits

GÉNÉRATION BASTON

SOUL BLADE
REAL BOUT SPECIAL
BUSHIDO BLADE

75 Mai 97

32 F

M 4413 - 75 - 32,00 F
ISSN 1255-1051 - 2,19 FB - 7,50 DM - 9,5 FS

Exhumed

MORTS SUR LE NIL...

«Un parfait dosage entre action et plate-forme»
(Playstation magazine - 4/5)

24 niveaux
8 armes différentes
12 types d'ennemis

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of SonyEntertainment Inc

PC CD ROM disponible en juin
08 36 68 90 89 (2,23F/mn)

3615 BMGI (2,23F/mn)

Lostfond Software Inc.

POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTES BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI A : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

Titre du magazine dans lequel vous avez découpé ce coupon : Nom : Prénom :

Adresse : Code postal : Ville : Pays :

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

vous offre des bons d'achat dans vos magasins de jeux vidéo préférés !

Pour en profiter, découpez les bons ci-dessous...

Offres non cumulables strictement réservées aux lecteurs de Player One.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
50 F de réduction pour l'achat de 2 jeux vidéo en stock (y compris nouveautés).
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
1 vidéo DBZ pour l'achat de 3 vidéos DBZ.
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

SCORE GAMES **vous offre**
un bon d'achat de 25 F à valoir sur des jeux d'occasion pour un achat minimum de 200 F.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

SCORE GAMES **vous offre**
une manette d'occasion pour l'achat d'une console 16 ou 32 bits d'occasion.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
1 vidéo Borgman pour toute commande de plus de 3 vidéos.
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
1 set courrier Sailormoon (10 papiers à lettre + 5 enveloppes) pour toute commande d'au moins 100 F d'articles Sailormoon.
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

GAME'S **vous offre**
30 F de réduction pour tout achat supérieur à 300 F ou 50 F pour tout achat supérieur à 500 F.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

SCORE GAMES **vous offre**
20 cartes DBZ (2 pochettes Hero Collection) pour l'achat de 100 F de goodies.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
1 manga japonais DBZ 42 pour toute commande d'au moins 150 F d'articles DBZ.
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
100 F de réduction pour toute commande de plus de 690 F (sauf consoles et jeux vidéo)
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

SCORE GAMES **vous offre**
2 pochettes Booster Magic Terres Natales pour l'achat de 100 F de cartes Magic.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

ESPACE 3 **vous offre**
30 F de réduction pour tout achat supérieur à 300 F ou 50 F de réduction pour tout achat supérieur à 500 F.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
50 F de réduction pour toute commande de plus de 390 F (sauf consoles et jeux vidéo)
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

LA BOUTIQUE TOON

vous offre
1 livre «Aux Frontières du Réel» pour toute commande d'au moins 200 F d'articles X-Files.
Catalogue gratuit au 01 49 76 19 63.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1997.

PLAYER ONE est une publication
de MEDIA SYSTÈME ÉDITION
18, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex
Tél. : 01 41 10 20 30. Fax : 01 46 04 80 57.
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : sams@player1m.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvalls@player1m.fr).
Rédacteur en chef :
François TARZAN (twood@player1m.fr).
Secrétaire de rédaction :
Christophe VERRON.
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), François DANIEL (Nonder), Christophe DELPIERRE (Chris), Mahulia GARRAUD, Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Dulce - responsable Stop Info), Christophe POTIER (Wolfen), Olivier RICHARD (Inoshiro), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondants au Japon), Julien VAN DE STEENE (Mouse).
Traducteur : Reyda SEDDIKI.

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean-Marc GASNOT, Lionel GEY.
Infographiste : Gilles RENOULT.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Agnès SEMPERE.
Photogravure : PS-M.
Impression : SNIL.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Pierre MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRIDAN.
Assistante marketing : Stéphane LEGENDRE.
Minitel-Audiotel : Lionel KAPLAN.

Service abonnements
B.P. - BP 80269 - 60332 Liancourt Cedex
Tél. : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : PROMEVENTE - Laurec MONFOR.
(réservé uniquement aux dépositaires de presse)
Contacts : Pascal DION.
Tél. vert : 08 00 19 84 57 au terminal EDG.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 847 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Christine BERNADET
Secrétariat : Valérie COURTOIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1997. Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos sous droits réservés : Jean-Luc LUYSSEN.
Illustration de couverture :
Soul Blade © Namco.

Ce numéro comporte en supplément un autocollant « Stick'n Play Scory » pour PlayStation, déposé sur la quatrième de couverture ne pouvant être vendu séparément.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
18, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu.

EDITORIAL

FIGHT !

Le spectacle avec Soul Blade, l'honneur des samouraïs avec Bushido Blade ou la technique avec Real Bout Special... en mai, la baston est à l'honneur ! Logique donc que l'on vous ait concocté un gros dossier de 17 pages sur le sujet. Chris vous y présente, en long en large et en travers, ces trois hits, et fait le point sur les futures sorties les plus attendues. De quoi remplir de joie tous les fans du genre, et ils sont nombreux...

Pour les autres, ce Player regorge de mille et une autres surprises, telles que le cahier Ultra Player qui, avec 32 pages et 3 soluces, atteint son rythme de croisière. Côté tests et Over the World, les nouveautés sont elles aussi au rendez-vous, avec des titres de la trempe de Human GP ou Doom sur N64, ou encore Vandal Hearts et Bomberman, respectivement sur Saturn et PlayStation.

Enfin sachez que les Stop Info s'étoffent, avec l'apparition d'une nouvelle rubrique : Screen Show. Vous y retrouverez tous les mois une pléiade de photos et d'infos sur des jeux dont on vous a déjà parlé, et dont on suit l'évolution dans le temps, jusqu'à leur sortie. Pour finir, sachez que l'on vous offre dans ce numéro un nouveau Stick'n Play à l'effigie de Scory, la mascotte des magasins Score Games.

Allez, je vous laisse en tête-à-tête avec votre Player et vous donne rendez-vous le 25 mai pour de nouvelles aventures...

Hasta la vista !

Elwood

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

75 MAI

SOMMAIRE

Poster : Le Retour du Jedi

CONCOURS

Bons de réduction : plus de 750 F ..... 3 et 4
BMG : des K7 To Shin Den 29
Mindscape : 3 PSX + des jeux 103
MP Collection : des mangas 3X3 Eyes 137
Eidos : 1 PSX + des jeux 146

8 Courrier

Décidément, les fanzines se font de plus en plus nombreux. Pour la grande joie de Mahalia, plus rousse que jamais !

12 Stop info

La N64 est à l'honneur, avec un nombre hallucinant de titres prévus. Mais nos chères 32 bits ne sont pas pour autant oubliées…

34 C'est arrivé près de chez toi

36 Interviews

Humour avec le festival Robless, ou romantisme avec Obispo… Faites votre choix !

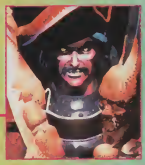
38 Arcade

Chris vous livre tous les petits trucs à savoir sur Street Fighter III, et en profite pour faire le tour des sorties arcades japonaises.

44 Over the World

De Human GP à Doom, en passant par Blast Dozer, la N64 « annexe » les OTW. Et côté 32 bits, les nouveautés ne sont pas en reste.

62 Dossier Baston



Dix-sept pages de folie concoctées avec amour par Chris, qui passe au crible trois hits : Soul Blade, Bushido Blade et Real Bout Special !

85 Tests

Le mythique Bomberman fait son come-back sur Saturn. L'excellent Vandal Hearts squatte la PlayStation.

113 Ultra Player One

Trente-deux pages dédiées à Ultra Player One, ce n'est pas trop pour les Trucs en Vracs, les soluces (LBA, Dark Savior et Les chevaliers de Baphomet), Champions et le Top !

150 Zoom

Le dernier Besson ou le prochain Jurassic Park 2 : deux cartons cinoche en perspective ! Côté BD/manga/comics, Ino ne sait plus où donner de la tête…

ABONNEMENT PAGE 161

ACCESSOIRES CONSEILLÉS POUR PORSCHE CHALLENGE :

lunettes anti-reflets

gants sport

la veste que vous allez prendre

et "PlayStation" marques déposées sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. *2.23F/mn TTC
Tous droits relatifs au nom Porsche et à la licence Boxster sont sous licence et réservés à Porsche Aktiengesellschaft
Porsche, l'écusson Porsche et Boxster sont des marques déposées par Porsche AG

Du 11 avril au 31 août 1997, gagnez une vraie Porsche Boxster

en jouant à Porsche Challenge. Renseignements: Sony Game Line (1 34 66 22 02 ou 3615 PlayStation)

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

Courrier

Salut à tous, passons sur le poisson d'avril du mois dernier, qui a suscité pas mal de courrier, pour signaler que parmi les dessins publiés ce mois-ci, vous trouverez les derniers qu'*Ultra Player* a reçu pour son concours Arty. Cela nous faisait mal de voir ces belles productions laissées à l'abandon. D'ailleurs, si vous souhaitez continuer à dessiner sur des enveloppes, nous ne sommes pas contre, au contraire, c'est tellement mignon !

Sam

Où sont passés les Slayers ? Je ne les ai pas trouvés dans le PO 74.

Warblade

Les Slayers n'ont disparu que l'espace d'un mois, car Didou, qui s'occupe des Stop Info dans *Player* a dû faire sauter leurs articles faute de place. Il a promis de ne plus recommencer, après que les Slayers lui ont fait remarquer que se faire planter une hache dans la tête, ça pouvait éventuellement faire mal.

J'ai un ordinateur mais pas de console 32 bits, faut-il vraiment en acheter une ou bien porter son choix sur la Nintendo 64 ?

CPT VVV.

Je ne le répéterais jamais assez : la chose la plus importante pour une console, c'est les jeux. Tu es donc le seul à pouvoir choisir. Reprends les anciens *Player*, et regarde les jeux sortis et à venir sur ces consoles. La Nintendo 64 donne accès à quelques titres d'excellente qualité, comme Mario, qui lamine tous les autres jeux de plate-forme 32 bits réunis. La PlayStation, de son côté, possède une logithèque fournie, avec de nombreux titres assez bétons : Resident Evil, Tekken 2, Tobal, WipEout 2097, Formula One, Micro Machines, Cool Boarders, et j'en passe des dizaines.. Je t'avoue que plus le temps passe, et plus il est délicat de trancher entre ces deux solutions. Peut-être que tu en as une troisième, d'ailleurs : si ton micro est un PC Pentium, l'ajout d'une carte Monster 3D le transformera en Rolls des consoles. Mais là encore, si tu pourras jouer à de superbes doom-like et jeux de conduite, tu n'auras pas Mario 64 ou Tobal...

Est-ce que le volant avec le pédalier est compatible pour Destruction Derby 2 et WipEout 2097 ?

Pierre-Yves

Tu fait sûrement allusion au volant Mad Catz. La réponse est oui, comme pour tous les autres jeux de course. Le Mad Catz est compatible NegCon, le joystick à torsion de Namco. Or dans le cahier des charges qui est imposé aux éditeurs par Sony, lorsque ceux-ci développent sur la PlayStation, il est imposé le support de ce joystick pour ce type de jeux.

Selon vous, est-ce que cela vaut la peine d'acheter une N64, sachant que la plupart des jeux sont destinés à des gamins de dix ans : Mario 64, Yoshi 64, Kirby .. ?

Thibault

Il n'y a pas de journaliste de dix ans à la rédac' de *Player One*, et pourtant, on est (presque) tous fous du jeu. J'avais moi-même dix-huit ans lorsque je me suis mis à jouer sérieusement à Mario, en regrettant toutes ces années perdues à snober ces jeux « pour gamins ».

Concernant les Crédits Player, il faut 2 000 Crédits pour avoir une réduction de 100 F sur un jeu d'occasion, qui vaut au minimum 400 F. Admettons que je veux un jeu qui coûte 400 F. Est-ce que je peux l'obtenir en échange des 8 000 Crédits de réduction correspondants?

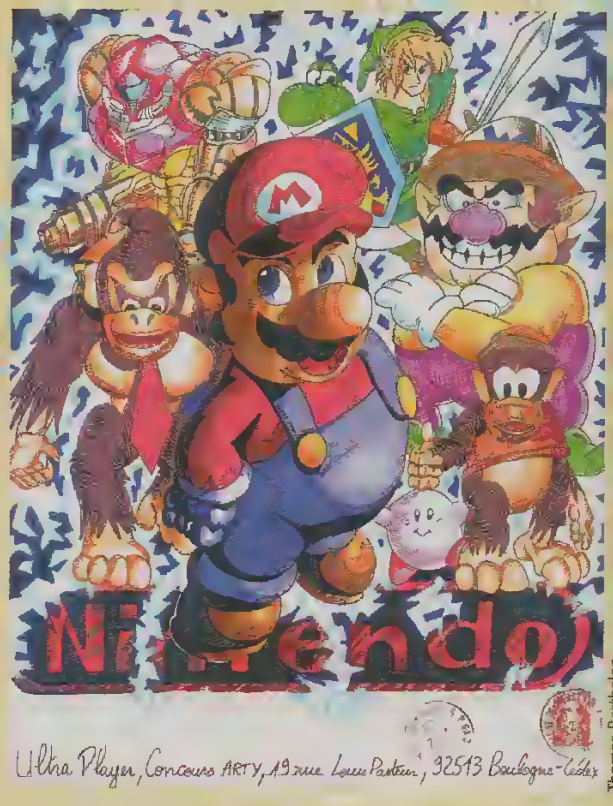
Vincent

Eh bien non ! Bien tenté, quand même...

L'été dernier, j'ai remarqué que vous aviez fait un numéro double (juillet/août). Pourquoi ?

Juju

De très nombreux mensuels ne sortent pas de numéro au mois d'août, pour les mêmes raisons que les quotidiens ne sortent pas le dimanche : beaucoup de lecteurs ont alors d'autres soucis en tête. Je ne te fais pas l'affront de te rappeler que c'est une période de grandes vacances, qui s'accompagne souvent de grandes désertions de domicile. Du coup, nous profitons nous-mêmes de cette période pour prendre quelques congés.



Publie-moi, sinon je me pends avec ma manette Saturn...

Combien de PlayStation de couleurs différentes existe-t-il, et à quoi servent-elles ?

Juju

Trois à ma connaissance :
1/ Les grises, qui peuvent lire les CD d'un pays donné ;
2/ Les noires, les NetYaroze vendues au public et qui servent à programmer soi-même des jeux (voir PO N° 73) ;
3/ Les bleues, qui permettent de lire des « gold-disc » (appelés ainsi parce qu'ils sont dorés), utilisées par les développeurs et les magazines comme *Player One*, car les jeux dans leur version non-commercialisée se trouvent sur ces gold-disc.

Si je vous écris,

c'est pour dénoncer l'hypocrisie générale concernant la disponibilité de la N 64 en France. En effet, habitant tout près de la Suisse et de l'Italie, (tous deux l'ont déjà sur leur territoire), je vois avec étonnement les gens aller directement se servir en Nintendo 64 dans les pays frontaliers. Mais c'est surtout en découvrant la bête, que je suis le plus surpris. En effet, malgré l'affirmation comme quoi la France a été « oubliée », il est à noter que sur l'étiquetage officiel (dos des cartouches, cartouches mémoire...), le français n'a pas été oublié. Mario est d'ailleurs européen car on peut choisir dans ce jeu, la langue que l'on désire, dont le français.

Bloise

Il n'y a pas d'hypocrisie dans cette affaire : la Nintendo 64 n'est pas officiellement importée en France, et par conséquent, elle est indisponible pour la quasi totalité des joueurs français. Et étant donné les quantités ridicules de N64 mises en circulation en Europe, nous ne sommes pas les seuls à souffrir du problème. En ce qui concerne les inscriptions en français, elles sont justifiées par le fait que les jeux sont destinés au marché européen dans son ensemble. Il serait coûteux et inutile de sortir des versions exclusivement francaises, sachant que la N64 destinée à notre pays sera vraisemblablement Pal/Secam, et acceptera par conséquent les jeux actuellement sortis, prévus pour une console Pal. Cependant, Nintendo France n'a toujours pas confirmé cette éventualité.

À ce qu'il paraît

(je l'ai lu dans un autre mag'...), Tekken 3 n'est pas encore terminé. Par conséquent, M. Chris aurait-il testé le jeu non terminé ?

Doctor Z

Nous n'avons pas testé Tekken 3 sur PlayStation ! Il s'agissait du test de la borne d'arcade, dans la rubrique Arcade de PO.

Ariel Didier.

J'ai acheté

Tobal n° 1 et j'ai vu :
- des textures pourries ;
- un mode Quest pourri (maniabilité pourrie et fond noir genre années 80),
- trois coups de base par perso (dans Tekken 2, j'me baisse et je frappe et c'est pareil),
- une trentaine de coups (bien sûr, presque tous copiés sur Tekken 2),
- douze persos seulement (dans Tekken 2, il y en a 17 ou 18),
- trois modes de jeu (contre cinq dans Tekken 2),
- lorsque l'on appuie en haut, on tourne autour de l'adversaire. C'est pourri !

En plus, Tobal n°1 a été baissé à 319 F, alors que Tekken 2 est resté à 399 F. Il se vend tellement mal qu'ils sont obligés de le baisser.
Donc je l'ai eu dans l'os. Quelques bonnes idées subsistent, comme le mode Quest (malheureusement pourri), et le perso Tori, délirant. C'est tout. Peux-tu me dire qui a testé ce jeu (que je lui mette des têtes) ? Du coup, j'ai dû le revendre et m'acheter Tekken 2, qui lui est excellent. Malgré cela, j'en suis pour 150 balles ! M'enfin !!!

Insanith Phomphokdy

Noooooooonnnnnn ! Pourquoi me faire ça, à moi ? Tout le monde autour de moi me dit que ce jeu est génial, et j'étais convaincu que personne ne viendrait me dire le contraire, et toi tu arrives comme ça, et tu me casses mon rêve ! Pourquoi faut-il toujours que quelqu'un pense le contraire des autres ? Es-tu certain de tes révélations très graves ? As-tu seulement joué en profondeur à Tobal n° 1 ? Chris t'expliquerait que la raison pour laquelle Tobal n° 1 est supérieur à d'autres jeux plus « texturés », c'est qu'à partir de peu de boutons, il permet de développer une technique de combat beaucoup plus élaborée. Cela implique que tu joues un minimum au jeu pour t'en apercevoir. Tu verrais alors tous tes arguments, s'effacer d'eux-mêmes...
Ah, j'allais oublier ! Voici quelques synonymes de « pourri », pour ta prochaine lettre : mauvais, nul, lamentable, déplorable, misérable, pitoyable, minable, triste, navrant, raté, et catastrophique.

La 1re lettre du mois

S'lut ô grand Sam,
Je passe les compliments et attaque les questions fondamentales :
1/ Pourquoi ne pas faire une rubrique magie ou cuisine dans *Player One* ?
2/ À quand l'interview de Maïté ?
3/ Dans VF 2 sur Saturn, quand je commence un combat et que j'appuie sur Start, le jeu se met en pause. Comment enlever cette pause ?
4/ Peut-on lire les cassettes vidéo, les disques vinyles, et les cartouches Megadrive avec la Saturn ?
Publie-moi, sinon je me pends avec ma manette Saturn, je m'électrocute avec ma Game-Boy, et je m'assomme avec ma NES.

Med

S'lut tout petit Med,
Sam au grand cœur a décidé de t'épargner le sacrifice d'une NES !
1/ C'est une bonne idée.
« Comment transformer une PlayStation en console fiable ? » et « Comment cuisiner le président de Nintendo pour lui faire cracher une date de sortie ? » seront les premiers sujets traités si ces rubriques voyaient le jour dans PO.
2/ Nous avons déjà envoyé deux journalistes l'interviewer, ils ne sont jamais revenus. Alors on te laisse t'en charger, OK ?
3/ Malheureux, ne fait jamais ça ! Tu pourrais endommager la console, qui sait. Si cela t'arrive encore, tu pourras recommencer à jouer en appuyant sur Reset.
4/ Oui, bien sûr. Il te faudra toutefois élargir le port cartouche de ta Saturn avec un marteau, et découper les disques aux ciseaux pour les faire tenir dans le lecteur de la Saturn, qui suite à un défaut de conception, est trop petit. Pour les cassettes vidéo, tu as besoin d'un adaptateur, que tout bon revendeur vend sous le nom de magnétoscope.
Si tu as d'autres questions, n'hésite pas à les poser aux deux messieurs en blanc qui vont bientôt venir te voir.

Sam

Pourquoi les musiques de certains jeux PlayStation ne passent pas sur une chaîne Hi-Fi ? Destruction Derby et Rayman passent, mais pas Resident Evil et Need for Speed. Je ne comprends pas.

Anthony

Sur les premier jeux que tu cites, les musiques sont enregistrées comme sur un CD audio. La première piste ne contient pas de musique mais les données du jeu. Pour les deux autres jeux, les musiques ne sont pas enregistrées comme des pistes audios, mais intégrées dans le programme, qui se trouve toujours en piste 1.
L'avantage de ce deuxième procédé, c'est que les musiques du jeu sont chargées en mémoire avant d'être audibles : ainsi le jeu peut charger des données (par exemple une nouvelle salle dans Resident Evil) sans interrompre la musique.

Dans un certain numéro de *Player One* (NDLR : le 69), il y avait une interview de Charlie et Lulu, et vous avez fait allusion au discours de Le Pen. La politique n'a pas sa place dans un magazine de jeu vidéo.

CPT. VVV

La politique à sa place ici comme partout ailleurs, parce que l'homme est un animal politique. D'ailleurs, ta remarque est elle-même politique, puisqu'elle vise à imposer des règles.
Pour en revenir au personnage précédemment cité, ce n'est pas le jour où tu vivras sous un gouvernement nationaliste qui t'interdira, entre autres choses, d'acheter une console non-française qu'il faudra t'inquiéter de la place de la politique dans *Player One*. Notre vocation n'est pas de faire du militantisme, et nous ne projetons pas de faire campagne pour qui que ce soit. D'ailleurs, tu n'as repéré que trois lignes sur le sujet dans un numéro d'il y a six mois. Mais par pitié, ne nous demande pas de nous réfugier derrière un « moi je ne fais pas de politique », lorsqu'il en va de la liberté et de l'égalité de tous.

José Vargas.

C'est la guerre entre Wolfen et Didou ? Je dis ça, car dans le test de LBA, Wolfen dit que Didou prononce des grossièretés, et Didou réplique quelques pages plus loin (test de King's Field), en expliquant que dès que ça parle de Moyen Âge, Wolfen « crie au génie ». Alors, c'est la guerre ?

Hoyoyo N'cha

Je te dis ça entre nous parce qu'il paraît que c'est illégal, mais nous organisons régulièrement des combats de testeurs à la rédac'. Deux d'entre eux sont jetés dans une fosse alors que les autres font les paris. Après les provocations inadmissibles que tu révèles (des hommes ont été écartelés pour moins que ça), cela va sans dire que les deux prochains combattants sont déjà tout désignés...

J'ai été surpris d'apprendre dans le PO 74 que la sortie de la N64 en France ne tient qu'à un « F ».

D'après vous, est-il possible de faire des jeux de course tenant sur plusieurs CD pour avoir plus de circuits ?

Tyran

Il serait techniquement possible de faire tenir beaucoup plus de circuits sur un seul CD. Le problème n'est en effet pas la place disponible sur le support, mais la quantité de travail que nécessite la création d'un circuit en 3D.

Je voudrais pousser un coup de gueule pour l'oubli de Nintendo : j'ai été surpris d'apprendre dans le PO 74 que la sortie de la Nintendo 64 en France ne tient qu'à un « F ». Et quand le gars de Nintendo dit que la France n'est rien qu'une « région de l'Europe », arrêtons le massacre. J'aimerais donc que le V-Rally « français » soit meilleur que Sega Rally (ce qui va être difficile !) pour qu'ils ravalent leurs dents ces américains.

Fred

Peace and love, man. Sega Rally est un jeu japonais, et non américain. Quant à l'affaire de l'oubli de la France dans le planing de sortie de Nintendo de la N64, à cause d'une erreur informatique, c'était le poisson d'avril ! Si cela peut te réconforter, tu n'es as le seul à être tombé dans le panneau, même si plusieurs lecteurs l'ont tout de suite repéré.

Claude Merle.

Cher Player One,
Les jeux vidéo commencent à m'ennuyer ferme. Cette déclaration peut paraître stupide mais elle reflète sûrement la pensée de pas mal « d'anciens » (j'ai 23 ans) qui sont passés du tapage visuel d'un Ridge Racer à l'efficacité d'un Excel.
Oui, je sais, Excel (NDSam : c'est un tableur pour PC ou Mac) c'est loin d'être drôle, mais au moins c'est pas fait pour. Car je ne m'amuse plus sur ma PlayStation « made in Sony World Compagny ».
Je m'éclate en faisant un foot (un vrai) avec des potes. Je n'ai pas conservé FIFA 9... et quelques, Tekken 2 commence à me gonfler et Street Fighter ne m'a jamais intéressé. Doom m'a bien passionné, mais je l'ai fini depuis longtemps. Bref, les jeux actuels m'ennuient, quand ils ne m'énervent pas. J'ai possédé un MO5, un Amstrad CPC 464, un 664, et un 6128. Je possède encore un 520 STE. Et chose étrange, je l'ai remonté l'autre jour de ma cave pour jouer à Bubble Bobble. Vous allez me dire que le jeu est sorti sur PlayStation. Là, je vous répondrai qu'il m'avait coûté 150 francs sur disquette, et pas 350 francs sur CD.(1) Car « l'industrie » a tué les jeux vidéo. Le dernier coup en date est Porsche Challenge : une alliance Porsche/Sony avec, à la clé, un jeu qui, s'il est réussi graphiquement, n'en reste pas moins ennuyeux. La méthode micro était plus drôle : chacun faisait ses petits trucs, et si c'était réussi, le jeu remportait un franc succès. Sinon, on ne pouvait même pas l'acheter, il était retiré rapidement.(2) Même Nintendo se fout désormais de notre gueule — méprisables Français qui ne méritent pas l'Ultra. Oups ! la Haine 64. Petit papa Mario, quelle campagne de pub a tu prévu pour Noël 97 ?
Entre les magasins qui rachètent un jeu 100 F pour le revendre 250 F, quelques éditeurs, autrefois bons, qui nous sortent des daubes, et une presse de moins en moins objective et indépendante, vers quel enfer se dirige le monde des consoles ?
Cela coûte plus cher bien sûr, mais je n'aurai pas à dépenser 600 F pour un Mario importé illégalement. Je vais bientôt quitter ce bateau et choisir le camp PC. Je choisis un monde où petits assembleurs de PC font la nique à IBM, ou Doom est livré avec son éditeur de niveaux, où je me sentirai un peu plus libre. J'ai parfois tort, mon œil est trop pessimiste peut-être, mais je n'ai plus le cœur à jouer sur console.

Je vous souhaite une bonne continuation, vous, une des rares revues à peu près objective de la presse console.

Sébastien Sarraute

La 2de lettre du mois

Comme tu peux le constater, j'ai placé deux petits numéros dans ton texte. Voici les commentaires correspondants :
(1) On peut dire que pour Bubble Bobble PlayStation, un jeu bien rigolo quand même, il y a eu de l'abus. Pour le foot en plein air, une bonne résolution, il n'y a aucune raison d'opposer cela à la pratique du jeu sur console.
(2) L'un d'entre nous a dû passer les années 80 dans un monde parallèle : je pourrais presque remplir un coffre de voiture avec toutes les daubes que j'ai achetées lors de ces « glorieuses » années. De plus, les jeux basés sur des licences (de films, de nom d'un sportif) existent depuis le début des jeux vidéo. Le cas de ces productions s'est même globalement nettement amélioré ces dernière années. Avant, un jeu développé sous licence était presque systématiquement une daube, alors qu'aujourd'hui, les éditeurs font des efforts.
Remarque, je ne te reproche pas du tout de passer au PC, tu profiteras d'excellents jeux sur cette machine. Je tiens juste à te signaler que la plupart des possesseurs de PC que je connais, possèdent aussi une, voire plusieurs consoles. Alors reste avec nous, quoi. Allez vieux, tu ne vas pas t'en aller maintenant, comme ça, après tant d'années !

Je me demandais si tous les magasins de vente par correspondance que l'on trouve dans PO sont sûrs ?

Tyran

Player One n'a pas de lien avec les magasins qui passent de la publicité dans ses pages. Cependant, s'il s'avérait que l'un d'entre eux ne soit pas très clair, nous ne passerions bien sûr plus ses publicités. Si tu veux un conseil : repère les boutiques qui existent depuis longtemps. La longévité est une garantie de sérieux.

Les PS

Pierre, les plans sont à adresser à Bubu, qui s'occupe de la rubrique Trucs en Vrac. Franck, je n'ai pas compris ta remarque à propos des bandes blanches. Désolé Seiya, mais les faux billets, ça ne marche pas... Il n'y aura malheureusement pas de résurrection, Tristan. Sylvie, bravo pour le plan. Nous ne sommes en manque ni de plans ni de personnes pour les faire. Très bon boulot quand même ! Laurent, l'éditeur de Tomb Raider est Eidos. Réouven, il existe un adaptateur universel pour les jeux de la N64, il vient de sortir. À tous, nous allons jouer à un nouveau jeu, dont la règle consiste à ne pas écrire « fumer la moquette » dans une lettre. Je ne sais pas pourquoi cette expression vieille comme le monde est autant à la mode en ce moment, mais j'en fait une overdose. C'était : « le petit caprice de Sam ».

Maxime Müller

StOp INFO

ON EN REDEMANDE !

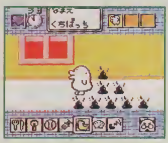
NINTENDO 64

Et si on vous parlait de la Nintendo 64, un peu ? Cela fait au moins... un mois que nous ne vous avons pas donné de ses nouvelles. Il est vrai que cette console mène sa vie, loin de notre belle contrée. Répudiés mais pas rancuniers, nous nous résignons à faire le point.

TAMAGOCHI

Le Tamagochi est une petite bestiole virtuelle, qui sort d'un œuf, fait des bêtises et que vous devez élever comme un enfant. Sorti au Japon depuis quelques mois, ce gadget a déchaîné la passion du public nippon. Succès anthologique donc, qui a décidé Bandai France à sortir le Tamagochi chez nous, en mai, au prix de 99 francs. Parallèlement, une adaptation Game Boy est prévue au Japon. Avec le temps et les Tamagochis morts, vous apprenez à faire jouer votre petit animal, vous le soignez... De son côté, il peut vous appeler ou bien dormir. C'est une véritable petite maison de poupée sur portable !

Éditeur : Bandaï
Sortie Japon : juillet



Commençons très fort, avec les premières images de Duke Nukem 64, attendu pour la fin de l'année. Développé chez GT Interactive, qui se charge aussi d'Hexen 64, DN 3D offrira un mode Deux joueurs et un Quatre joueurs sur le même écran. Avec les fonctions graphiques de la Nintendo 64 en renfort, on ose à peine imaginer ce que pourra donner ce hit du PC !

Duke Nukem 64

Bomberman 64 arrive, lui aussi, en images et en 3D. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que, graphiquement, ça n'a plus rien à voir avec les précédentes épisodes, sortis sur quasiment toutes les consoles. Le principe du jeu reste inchangé : poser des bombes à retardement pour exploser ses amis. De nouvelles options feront toutefois leur apparition.

Bomberman 64

Bomberman 64

ELLE EST SORTIE, MAIS...

On a trouvé des Nintendo 64 dans les rayons de la FNAC ! Oui mais pas des françaises... des allemandes ! Le prix ? 2190 francs, avec une manette, mais sans jeu. Alors attendre, ne plus attendre ? Grave question. Mais sachez que Nintendo annonce la sortie de la bête pour le mois de septembre (peut-être courant juin) à un prix qui devrait avoisiner les 1500 francs. Bon ben, c'est vous qui voyez, mais on est plus qu'à quelques mois de la délivrance !

Troisième partie : Histoire d'eau

Toujours à la recherche de sa donzelle, Twinsen se retrouve sur l'île principale. Soyons clair : les retrouvailles ne sont pas pour tout de suite ! Explorons, voulez-vous, de plus près cette nouvelle île. Suivez-le guide !

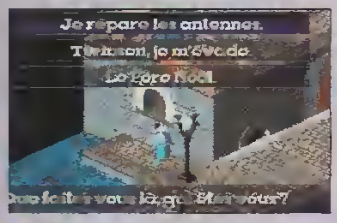
Le port (île principale)

Attention !

1 Un clone vous attend sous le porche, alors un conseil : évitez d'y passer !

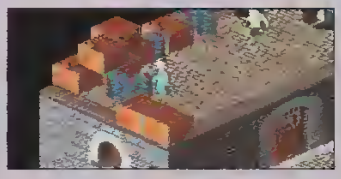
La prison

2 Inutile d'y pénétrer de votre plein gré. Mais si l'on vous colle en « zonzon », parlez au garde, puis tuez-le. N'oubliez pas vos affaires dans le placard et sortez par la fenêtre. Dehors, un garde vous arrête ; évitez de lui dire que vous vous évadez, et tout ira bien ! Passez ensuite en mode Discret derrière le Groboclone blanc.



Vous avez dit trèfle ?

3 Évitez si possible le Groboclone et allez fouiller les barils pour touver des trèfles. Content Twinsen !



La « ticketerie »

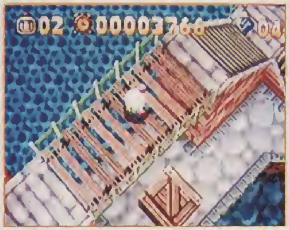
4 Entrez ici pour acheter un ticket de ferry (30 pièces). Parlez aussi avec l'homme à l'attaché-case — il vous confiera un indice important pour la suite de l'aventure ! Sortez ensuite par l'autre porte qui vous mène en 4 bis. Attention les gardes sont revenus.

Twinsen... nettoyeur !

5 Éliminez ces gardes en vous abritant derrière les sacs de sable. Puis fouillez les tonneaux voisins.

On se tire ailleurs ?

6 Attention à ce clone, il est violent. Donnez-lui un coup de balle magique et tracez vers le quartier général avant qu'il ne se relève. Une fois arrivé dans le tableau du quartier général, continuez de courir vers le haut pour atteindre la bibliothèque qui se trouve dans le plan suivant.



Bomberman 64

Mace : The Dark Age

Toujours dans le registre des images qui vont vous mettre sur les fesses, Atari Games adaptera de l'arcade San Francisco Rush, un jeu de caisses de toute beauté, et Mace : The Dark Age, un jeu de baston dont la qualité graphique n'a pas à rougir de la comparaison avec le premier cité. Les images sont celles de la version Nintendo 64 pour Mace, et de la borne d'arcade pour 5FR. C'est prévu pour la fin de l'année.

San Francisco Rush

1 000 000 !

DE MARIO KART 64 VENDUS AUX USA EN 1 MOIS

Décidément, la N64 remporte aux States un succès démesuré ! Pour preuve, cette vente record de Mario Kart 64 qui, selon un communiqué de Nintendo, aurait pu être atteinte en trois semaines, si suffisamment d'exemplaires du jeu avaient été mis sur le marché.

StOp INFO

LARA CROFT CHANTEUSE ?

Non ce n'est pas une farce, l'héroine de Tomb Raider va bel et bien pousser la chansonette. Un single devrait en effet sortir d'ici peu en Grande-Bretagne. On espère que le « skeud » (ça le fait ?) ainsi que la chanteuse traverseront la Manche, histoire que l'on puisse rigoler un peu nous aussi. Plus sérieux, Tomb Raider 2 en cours d'élaboration sera présenté lors du prochain E3 (salon américain) à Atlanta. J'en connais certains qui en tremblent déjà !

StOp INFO

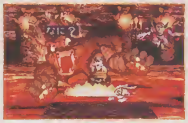
DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

Parallèlement à la Street Fighter Collection, Capcom s'apprête à sortir sur un même CD les deux épisodes arcade de Dungeons & Dragons : Tower of Doom et Shadow over Mystara. Rappelons que ces titres sont des beat them all se déroulant dans un univers heroic-fantasy, superbement rendu. Cette compil', très bon esprit, est prévue sur Saturn et PlayStation. Sa date de sortie n'est pas encore connue, mais on peut envisager de la voir arriver cet été.

RAIDOGIA

Éditeur inconnu, Axela se lance à l'assaut de la PlayStation avec un petit RPG auquel, intéressante particularité, on peut jouer à deux en même temps (chacun s'occupant d'un perso ou de certaines commandes). Le principe de Raidogia est basé sur l'évolution de petits robots que vous devez construire vous-même. Les combats défilant, les points d'expérience améliorent vos robots, et les phases d'action, en définitive, finissent par se révéler aussi importantes que celles de RPG purs.

Éditeur : Axela
Sortie Japon : 18 juillet



Yuke ! Yuke ! Troublemakers !

Yoshi's Island ne sera pas le seul jeu de plate-forme en 2D à sortir sur N64, puisqu'Enix — par le biais de la boîte de développement Treasure — a choisi cette technique d'affichage conventionnelle pour son (ne riez pas) Yuke ! Yuke ! Troublemakers !, attendu pour le 30 mai au Japon. Nous l'annoncions comme un jeu bourrin, il y a deux mois, mais apparemment il s'inspire assez fortement de Mario, au point qu'il sera possible de prendre les ennemis pour les jeter. Remarquez, quitte à pomper un jeu, autant que ce soit celui-là !

Ultimate racer

Acclaim a encore six jeux dans ses cartons pour la N64. Parmi eux, notons le jeu de course Ultimate Racer — un titre dont on ne sait tellement rien qu'on en a honte — ainsi que la suite de Turok, appelée justement Turok 2, prévue pour le printemps 1998 au Japon, et probablement d'ici 2012 en France...

Interplay prépare une mouture N64 de son excellent Clayfighter, renommé pour l'occasion Clayfighter 63 1/3 (allez comprendre...). Si vous ne connaissez pas les versions précédentes, rappellons qu'il s'agit d'un jeu de baston, sauce comique. Pour le moment, en photos, cela semble très engageant. La version n'étant pas aboutie nous ne pouvons hélas vous en dire plus. Pas de date officielle de sortie, mais pour patienter sachez que Clayfighter Extreme (la version Playstation) devrait sortir cet été, dans notre beau pays.

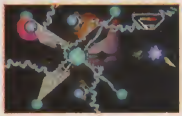
ClayFighter 63 1/3

Finissons notre promenade dans le monde de la Nintendo 64 en annonçant diverses choses, dont une version 3D du mythique Castlevania de Konami. Son nom : Dracula 64. Command & Conquer, une référence du jeu

Dracula 64

de stratégie, subira le même sort pour entrer dans le monde de la 3D. Eidos prépare cinq jeux sur N64 pour l'année prochaine, dont une très probable version remaniée de Tomb Raider. BMG développe Silicon Valley, un jeu étrange composé de plusieurs petits jeux, ainsi qu'Exhumed 64, un doom-like déjà connu des possesseurs de 32 bits. Kemco, toujours sur Top Gear Rally, annonce pour sa part un jeu de surf sur neige. De son côté, Midway travaille sur Sub Zero et Bio Freaks, respectivement jeux d'action/

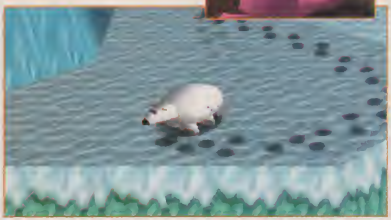
Dracula 64



aventure et de baston en 3D. Chez Nintendo, Starfox 64 devrait être sorti au Japon lorsque vous lirez ces lignes. Le jeu semble très soigné, avec la présence d'un mode Quatre joueurs. Chez Catz, on n'a aucun jeu en réserve, mais un joystick imposant, ainsi qu'un volant semblable à celui existant pour la Saturn et la PlayStation. Enfin, last but not least, Electronic Arts a cessé son coup de bluff, dont nous vous parlions le mois dernier, pour signer avec Nintendo un accord de cinq ans. Cet accord visant à garantir l'adaptation des titres développés en interne par EA sur N64. Bref, la N64 semble pouvoir atteindre sa vitesse de croisière dans un avenir pas si lointain.

Star Fox 64

Sillicon Valley



ZELDA 64 LES NOUVELLES PHOTOS

StOp INFO

CRYPT KILLER

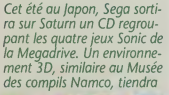
Crypt Killer est un jeu de tir, dans la lignée de Lethal Enforcer ou encore Virtua Cop. Sauf que niveau réalisation, c'est plutôt un certain enfer de pixel ! Une affaire qu'on ne suivra donc peut-être pas (pour une fois !)...

Editeur : Konami
Sortie France : juin

StOp INFO

LE HÉRISSON RESPIRE ENCORE !

Cet été au Japon, Sega sortira sur Saturn un CD regroupant les quatre jeux Sonic de la Megadrive. Un environnement 3D, similaire au Musée des compils Namco, tiendra



le rôle d'écran de sélection. Sonic apparaîtra toutefois dans un autre jeu, original cette fois, prévu pour la fin de l'année.

ÇA VA GICLER !

Ça se précise pour Duke Nukem 3D sur Saturn. L'été ne sera pas que la saison des merguez sur le barbecue puisque c'est à cette saison que ce doom-like très attendu devrait arriver. Deux

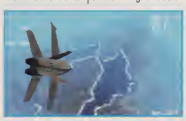
autres bonnes nouvelles vont ravir les possesseurs de Saturn. D'une part, la possibilité de détruire les éléments du décor et le gore de la version PC ont été conservés. D'autre part, le jeu comptera cinq épisodes contre trois pour la version PC. Grosso modo, on devrait donc atteindre la cinquantaine de niveaux. La troisième — ô surprise —, il y a également une troisième bonne nouvelle, c'est que Duke Nukem 3D sera en vraie 3D. Autrement dit, il n'y aura pas de déformations des murs lorsque le joueur lèvera la tête, comme

DÉCOLLAGE IMMÉDIAT

WING OVER

Toute ma vie, j'ai rêvé d'être un pilote de l'air. Toute ma vie, j'ai rêvé de jouer à Wing Over. Toute ma vie, j'ai rêvé, d'avoir, d'avoir… les fesses en l'air !

Wing Over est le nom d'une compétition aérienne au cours de laquelle s'affrontent, par équipes, les pilotes les plus émérites que compte ce triste monde. Si vous les « avez bien acrochées » et, surtout, si vous avez une PlayStation, vous pourrez probablement être de la partie ! Il y a beau-



coup d'avions différents, plus ou moins faciles à piloter. Si tout se passe bien, le jeu proposera quatre modes de jeu classiques, dont le Versus qui permettra de jouer en link contre un adversaire (cool !). Wing Over demande réflexes et précision, pour faire mouche et descendre ses adversaires. Mais pour parvenir à la victoire, il faudra également être en parfaite osmose avec ses coéquipiers, et mettre au point quelques tactiques d'attaque. C'est, du moins, ce qu'on nous promet. Pour le moment, nous ne pouvons pas vraiment parler du fun que dégage Wing Over. Toutefois une chose est sûre, le jeu est beau et il bouge franchement bien. On attend de pouvoir y jouer plus « sérieusement » pour nous prononcer… En clair, vous en saurez plus dans le test complet.

Éditeur : Virgin
Sortie France : juin

QUATRE MOUSQUETAIRES

SYNDICATE WARS

Après les versions 16 bits, un tantinet décevantes, de Syndicate, votre PlayStation accueillera d'ici peu la suite de ce jeu de stratégie/action. La mouture Saturn, quant à elle, a été purement et simplement annulée par Bullfrog (on se demande encore pourquoi…). Son nom ? Syndicate Wars. Ce dernier beaucoup moins complexe à prendre en main est nettement plus beau que le précédent. Les niveaux futuristes sont truffés de petite détails très chouettes comme, par exemple, un mur vidéo géant projetant un extrait de Ghost in the Shell. Les points noirs de la version antérieure semblent avoir été gommés. Ainsi, lorsque l'on est derrière un mur, celui-là s'efface pour que le joueur puisse voir son perso… ou plutôt ses persos, puisqu'on dispose d'une escouade de quatre hommes. Et l'on peut d'ailleurs y jouer à quatre simultanément. Avec des textes et des voix en français, des menus et commandes intuitives, il y a fort à parier que Syndicate Wars séduise plus de monde que son prédécesseur.

Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : juin

Player One infos

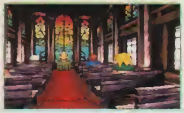
STRASBOURG PIF

Les joueurs de Strasbourg ont déclément beaucoup appris de Tekken 2 : vous voyez ici Nouma (à gauche) en train de faire un Giant Swing à Zitelli…

Saviez-vous que l'une des causes de la réussite récente du club de football strasbourgeois (vainqueur de la coupe de la Ligue), est un jeu vidéo ? Non, il ne s'agit pas de FIFA Soccer (le foot n'étant pas encore tout à fait leur truc), mais de Tekken 2 ! Extrait du journal l'*Équipe* : « Il y a l'effet Tekken 2, jeu vidéo soudeur de liens. Quand on est au vert, on est une dizaine à faire des concours. Et même ceux qui ne jouent pas nous rejoignent, tellement c'est animé, raconte Dacourt. En fait, on n'arrête pas de délirer… » Ça les fait tellement délirer d'ailleurs, que Nouma a déjà été suspendu pour avoir mis un coup de boule à un autre joueur dans les vestiaires…

SHINING THE HOLY ARK

Shining the Holy Ark appartient à la grande saga des Shining, qui a marqué l'ère de la Megadrive.



Très vite, on remarque que ce volet 32 bits s'inspire plus de Shining in the Darkness que des plus récents Shining Force — qui se caractérisaient par une forte tendance wargame. L'action se déroule en vue subjective dans un environnement en 3D, assez proche du principe de « case par case » cher à Dungeon Master. Tous les personnages sont à base de sprites et, chose curieuse, la pixélisation résultant des zooms est vraiment négligeable. Les combats reposent sur l'interface caractéristique de la saga et se traduisent par des animations très réussies. Bref, on en salive d'avance, et on vous en dira plus très bientôt.

Éditeur : Sega
Sortie France : juin

NO MORE RIDGE ?

RAGE RACER

Rage Racer sortira courant mai sur PlayStation. C'est le troisième volet de la série Ridge Racer (de Namco), que notre cher Milouse a d'ailleurs testé dans la rubrique Over the World du PO n° 71. Rappelons que le jeu ne présente pas de réelle innovation — il semble même avoir régressé car il paraît moins jouable que les deux autres. Mais vu que les graphismes sont une nouvelle fois brillants, il y a fort à parier que nous en reparlerons.

Éditeur : Sony
Sortie France : mai

Retrouvez COBRA dans

Un hors-série de Manga Player

La K7 vidéo de 52 minutes + le fascicule

69F seulement

La K7 vidéo :
2 épisodes complets en VF (Une vieille Promesse et Un très mauvais Génie).

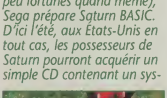
Le fascicule :
100% Cobra

Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel. Chez tous les marchands de journaux.

dans Dark Forces par exemple. Et si l'on se réfère à Exhumed, dont le moteur 3D sert de modèle à celui de Duke, on peut espérer une animation digne d'une 32 bits. Croisons quand même les doigts.

SATURN BASIC

En réponse à Sony, qui avec sa Net Yaroze s'est ouvert à tous les programmeurs (un peu fortunés quand même), Sega prépare Saturn BASIC. D'ici l'été, aux États-Unis en tout cas, les possesseurs de Saturn pourront acquérir un simple CD contenant un sys-



tème d'exploitation évolué. Ce dernier leur permettra d'utiliser le disque dur déjà disponible, et compatible avec le Kit Internet, pour y stocker des (leurs) programmes. Cela signifie qu'il ne sera apparemment pas nécessaire d'acheter une console spécialement. Quant au prix, il n'excèderait pas les 120 dollars, soit 700 francs. Il sera possible d'utiliser un langage de programmation de haut niveau (c'est-à-dire relativement simple d'emploi, mais pas extrêmement puissant), mais aussi de programmer la console à bas niveau pour en utiliser toute la puissance.

FF VII : LE POINT

Deux mois après le lancement du jeu au Japon, les ventes de Final Fantasy VII ont atteint le chiffre impressionnant de trois millions d'unités. Cela signifie tout simplement qu'un possesseur

SNOWBOARD EN ÉTÉ !

COOL BOARDERS 2

Cool Boarders est l'exemple type du jeu qui scotche tous ceux qui s'y essaient grâce à son fun. Cette seconde mouture sera-t-elle aussi bluffante ?

S'il est un jeu, a priori anecdotique, qui a connu un succès énorme à la rédac', c'est bien Cool Boarders. Depuis de longues semaines, le jeu tourne régulièrement, et les plus acharnés tentent, inlassablement, d'améliorer leurs records de temps ou de nombre de points. Ça en devient presque obsessionnel chez certains ! Voir débarquer un Cool Boarders 2, toujours sur PlayStation bien sûr, a donc fait se dresser l'oreille chez beaucoup (un exercice

pourtant très difficile). Le titre annoncé propose de nombreux modes de jeu, que nous décrivons ici, tout de suite... maintenant.

Le premier est le Snowboarding Combined. Sept joueurs dirigés par l'ordinateur vous affrontent. Et vous devez, sur un total de neuf manches, essayer de remporter la victoire en effectuant des courses dans un temps donné, tout en engrangeant un maximum de points grâce à vos figures. Le deuxième mode, lui, est justement réservé au figures. Idéal pour améliorer ses scores.

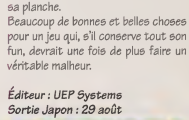
Le mode Battle met en compétition deux joueurs « humains », via un écran splitté. Le link est envisagé mais pas encore confirmé. Reste enfin le Free Ride (courses libres) qui comprend beaucoup de nouveaux circuits, et le mode Entraînement, qui permettra au débutant de se familiariser avec les réactions de sa planche.

Beaucoup de bonnes et belles choses pour un jeu qui, s'il conserve tout son fun, devrait une fois de plus faire un véritable malheur.

Éditeur : UEP Systems
Sortie Japon : 29 août

LE RETOUR DU DRAGON

PANZER RPG



Sega a annoncé officiellement qu'un nouvel épisode de Panzer Dragoon est en préparation. Les joueurs qui ont été conquis par l'atmosphère unique de ce jeu iront festoyer dans les rues en apprenant que cette fois, c'est un RPG qui les attend. Sega a cédé à l'attente des joueurs, en développant un titre qui leur permette de mieux comprendre et apprécier l'univers de Panzer Dragoon. Il semblerait que les séquences shoot them up aient complètement disparues de cette version ; les déplacements à dos de dragon ne servant plus que pour se déplacer d'un village à l'autre. Un Panzer Dragoon Azel (c'est son nom) encore en pleine phase de développement dont nous vous parlerons davantage dans les mois à venir...

BODY HAZARD

Spécialisé dans les simulations de sports, Human sort de son créneau et présente un jeu d'aventure/action en 3D. Dans Body Hazard, vous incarnez un agent spécial livré à lui-même dans un monde dangereux. Les endroits que vous allez devoir explorer sont variés. Le concept n'est pas sans rappeler celui de Tomb Raider, avec cette particularité : vous ne pouvez compter que sur vos capacités innées de combattant pour survivre. Votre personnage possède une palette de plus de cent coups et mouvements différents (pas mal). Un tel souci de bien faire augure du meilleur et on peut espérer que Human, sur sa nouvelle voie, rencontre le succès qu'il mérite...

Éditeur : Human. Sortie Japon : juin.

SEGA TOURING CAR ET FORMULA KARTS

READY ?

Les fous du volant seront sûrement « jouasses » d'apprendre, que d'ici peu, ils pourront sur Saturn s'éclater dans des courses endiablées !

Sega a annoncé au Tokyo Game Show que le jeu d'arcade Touring Car, à la réalisation proche de celle de Sega Rally, serait adapté sur Saturn. Sans préciser de date ou le nom de l'équipe de développement qui s'attachera à la conversion. Une autre bonne nouvelle pour les accros de jeux de course, Sega Europe s'est associé à Manic Media, un éditeur qui a déjà produit deux excellents jeux de Kart sur PC, pour réaliser une nouvelle simulation, toujours dans le même créneau. Le jeu sortira « on ne sait pas quand » (sympa les infos...), sur PC et Saturn (ah, quand même !), et devrait proposer de très nombreux circuits offrant des surfaces de route variées.

Formula Karts

Formula Karts

Sega Touring Car

SILHOUETTE

MIRAGE

Treasure, connu sur 16 bits pour ses jeux d'action haute en couleur (Dynamite Headdy, notamment) s'attaque à la Saturn avec un jeu du même genre. Ici, vous incarnez Sheena, une petite héroïne au regard décidé, moitié silhouette moitié mirage. Ques'aco ? Les silhouettes et les mirages sont deux espèces de monstres, dans l'univers du jeu, dont vous possédez les capacités. Votre puissance est donc bien supérieure à la normale. Des petits monstres représentant les sept péchés capitaux (gourmandise, avarice, envie...) pourront venir vous aider. Leurs capacités seront bien sûr liées à leur nature. On peut s'attendre au pire... Bref, voilà un jeu simple, classique, que la patte Treasure rendra sans doute très prenant et excitant. Le jeu à deux n'est malheureusement pas prévu.

Éditeur : Treasure
Sortie Japon : NC

TO SHIN DEN

VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU ?
VOUS ADOREREZ
LES VIDÉOS !

TO SHIN DEN VOL. 1

TO SHIN DEN VOL. 2

100 % ACTION

BMG VIDEO

de PlayStation sur deux s'est porté acquéreur du hit de Square, qui ne doit pas regretter de s'être exilé sur la PlayStation aux dépens de Nintendo. Toujours chez Square, signalons que Final Fantasy Tactics a été repoussé au mois de mai. Au Japon bien sûr, ne rêvons pas…

DEVINETTE TRISTE

Question : quel sera le prochain jeu Zelda à voir le jour ? Réponse : The Mysterious Stone Tablet. Question : sur quelle console ? Réponse : sur Super Famicom (SNES japonaise). Question : est-ce

le poisson de mai ? Réponse : non, mais le jeu sera disponible au Japon uniquement par le biais de l'extension de téléchargement à distance, Sattelaview. De plus, il ne s'agira que d'un remake de Zelda III avec de nouveaux donjons et objets. Il n'empêche, certains d'entre nous paieraient cher pour pouvoir y jouer…

REBEL MOON

Et un doom-like, un ! GT Interactive, qui décidément ne se lasse pas du

genre, prévoit Rebel Moon pour l'automne. Passons sur le scénario sans intérêt, pour

PAS SI BOF QUE ÇA

BREATH OF FIRE III

Premier RPG Capcom de la PlayStation, BOF III reprend le concept et l'esprit des épisodes précédents, sortis sur Super Famicom….

À l'instar de Bio Hazard, la série des BOF (rigolo comme abréviation, non ?) montre bien que Capcom sait diversifier sa production, et lorsqu'il s'essaie à un nouveau genre, il réussit plutôt bien. BOF III bénéficie, bien évidemment, de tout l'apport technique que peut apporter l'adaptation d'un jeu sur PlayStation : apparition de la 3D,

avec possibilité de changer les angles de vue, graphismes et sons améliorés… On est loin de l'impact d'un jeu Square, visuellement parlant, mais l'esprit « conte exotique », qui caractérise la série (avec ses multiples voyages) devrait en enchanter plus d'un.

Les infos concernant ce jeu sont encore peu nombreuses, mais les photos, que vous pouvez admirer, parlent d'elles-mêmes. Pour finir, une bonne nouvelle : les deux premiers BOF ayant été traduits en anglais, il y a de fortes chances pour que ce nouvel épisode suive le même chemin.

Éditeur : Capcom
Sortie Japon : cet été

PLONGEZ DANS LE GRAND BLEU

TIGERSHARK

Embarquement immédiat pour un jeu d'action surprenant qui vous place aux commandes d'une sorte de hors-bord capable de plonger sous l'eau comme un sous-marin. C'est au départ très surprenant à jouer, puis rapidement on mesure l'ampleur de l'engin. On peut, par exemple, attaquer les bateaux à la surface ou sous l'eau en visant la coque, ce qui promet des combats assez variés. Mais attention, les océans de ce jeu sont très mal fréquentés, et il n'est pas rare de croiser quelques torpilles lâchées généreusement par des sous-marins ennemis.

L'esprit de Tiger Shark rappelle la série des « Strike » (Jungle, Desert, Soviet…). Vous avez diverses missions à accomplir qui se résument en général par une destruction totale des bâtiments et troupes ennemies.

La possibilté de plonger à tout moment est un point fort du jeu, puisqu'on évolue, dans un même niveau, dans deux univers 3D différents. Même si aujourdhui la jouabilité s'avère délicate, il est plus que probable que Tiger Shark trouve ses fans.

Éditeur : GT Interactive
Sortie France : juin

STICK'N PLAY SCORY

Player One agrandit votre collection de Stick'n Play. Pour notre deuxième édition, c'est Scory, la nouvelle mascotte des magasins Score Games qui va vous accompagner dans toutes vos aventures ludiques !

Toujours répondonnable, le Stick'n Play Scory donne non seulement de nouvelles couleurs à votre PlayStation mais, en plus, vous aide si vous êtes coincé ou perdu dans un jeu… plus besoin de courir à vos répertoires téléphoniques, le soluce vous voici, sur votre PlayStation, et à côté de Scory, le numéro de téléphone de tous les trucs & astuces. Player One a encore d'autres Stick'n Play en réserve. Ne les manquez pas !

SwagMan

Il est votre pire cauchemar !

Une aventure magique et envoutante à l'action trépidante sur plus de 100 niveaux.

EIDOS INTERACTIVE

CORE

Des cadeaux, des trucs, des astuces
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*
*2,23 F la minute

SEGA SATURN

PlayStation™

signaler que le jeu se déroulera dans vingt-sept niveaux aux décors futuristes, dont l'architecture permettra, contrairement à Doom, de superposer plusieurs pièces. On nous promet de multiples effets de lumière, et des missions plus variées que chez la concurrence. Quatorze ennemis différents égayeront les niveaux, et les « duke nukeur » seront ravis de retrouver un jet-pack dans la liste des accessoires du joueur.

L'APRÈS SATURN

Au grè des fuites s'échappant de chez Sega, on en apprend un peu plus chaque semaine sur la Blackbelt, la prochaine machine du constructeur nippon. Mais parmi les points d'interrogation, il en est un de taille : s'agit-il d'une console à part entière, destinée à remplacer la 32 bits actuelle, ou de l'extension Saturn prévue pour recevoir VF 3 ? Si tel était le cas, la Blackbelt serait probablement utilisée par d'autres jeux Saturn. Toujours est-il que les caractéristiques (non-définitives) laissent espérer une puissance sans équivalent : un Power PC pour processeur central, 16 Mbits de mémoire principale, et, surtout, un processeur 3D de chez 3Dfx. Pour info, 3Dfx est la société qui construit les chips Voodoo. Ceux-ci font actuellement un tabac sur PC, car ils sont capables de transformer un ordinateur en superconsole, plus puissante qu'une Nintendo 64. Il faut ajouter à ce tableau prometteur que Microsoft pourrait signer le système d'exploitation de la bête, dans l'optique de faciliter l'adaptation de jeux PC sur Blackbelt, et inversement. Et dire que Sega souhaite garder tout ça secret !

CONTE DE FÉES SUR SATURN

PANDEMONIUM!

Après leur triomphe sur PlayStation, la belle et le bouffon s'emparent de la Saturn pour faire jouer et rêver petits et grands. Il y a de la plate-forme dans l'air... il y a un « r » dans plate-forme !

Il aura fallu attendre de longs mois avant de pouvoir jouer à Pandemonium! sur Saturn. Pandemonium!, pour ceux qui ne le connaissent pas encore, est un jeu de plate-forme en 3D, où l'on évolue sur un chemin prédéfini. C'est certes, moins magique qu'un jeu dans lequel on est libre d'aller partout, mais l'enchaînement (automatique) des mouvements de caméra donnent beaucoup de cachet et de rythme au soft. Ce jeu captive également grâce à la variété des décors et à tous les univers délirants que l'on traverse. Les mondes sont truffés de petits détails et d'astuces qui enthousiasmeront les fondus du genre.

Le hic, c'est que cette conversion n'est, semble-t-il, pas à la hauteur de la version PlayStation — les graphismes manquent un peu de finesse et il paraît un peu moins speed. Mais attendons le test pour nous prononcer pleinement. Et puis, de toute façon, malgré ces quelques regrets, il y a fort à parier que le fun que dégage Pandemonium! prime sur le reste.

Éditeur : Sega
Sortie France : Juin

MOSQUITOS

BUG RIDERS

Vous avez peut-être cru deviner un clone de Panzer Dragoon sur les photos. Eh bien, vous êtes complètement à côté de la plaque ! Bug Riders est un jeu de course, et un jeu de course bien particulier puisque les joueurs chevauchent des insectes volants ! Le jeu en comptera plus d'une vingtaine, tous différents, ayant chacun leurs propres caractéristiques. Une bonne quinzaine d'armes viendra animer la compétition, qui se déroulera dans six décors distincts. De plus, un mode Deux joueurs en écran splité sera inclus. C'est prévu sur PlayStation, c'est signé GT Interactive, et ça sort à l'automne dans certains pays qui ne commencent pas par un F.

Vous reprendrez bien un verre pour la route ?

BLOOD OMEN
LEGACY OF
KAIN

La mort mérite d'être vécue...

Incarnez un vampire et régnez en maître sur le monde des ténèbres pour retrouver votre forme humaine. Votre quête du mal sera longue, périlleuse et votre chemin parsemé d'obstacles et d'ennemis. Ah, j'allais oublier ! Pour survivre, vous avez besoin de sang, de beaucoup de sang...

Alors un petit conseil : prenez des réserves !

La presse Sang pour Sang unanime !

PlayStation Magazine : 5/5 - CD Consoles : 5/5 OR - Joypad : 94 % Supersta - Playmag : 92 % Consoles + : 93 % MegaHit - Consoles News : 97 % - Player one : 95 %

Services consommateurs :
08 36 68 90 89 - 36 15 BMGI
(2,23 F/min)

L'abus de sang est dangereux pour la santé. Sachez apprécier avec modération.

StOp INFO

ALL STAR SOCCER

Eidos vous propose de jouer à un jeu de foot… drôle ! Les joueurs sont des caricatures des stars actuelles du ballon rond, et les commentaires sont

des pastiches des véritables commentaires de foot. Malgré ce caractère humoristique et un style graphique très arcade, le soft devrait être très riche sur les plans de l'action, des coups…
Pour le moment, nous ne l'avons pas vu tourner, mais quoi qu'il en soit, All Star Soccer est une affaire à suivre de près.
Éditeur : Eidos
Sortie France : juin

SKY TARGET

Ce successeur d'Afterburner en 3D n'a rien à voir avec un simulateur de vol. Il s'agit simplement de cartonner tout ce qui bouge. Même si la version que nous avons reçue est loin d'être définitive, on peut d'ores

et déjà dire que Sky Target sera à la hauteur de la version arcade. Les textures auraient certes, pu être plus affinées, mais le game play est identique. Reste à savoir si la version finale réhaussera son intérêt général.
Éditeur : Sega
Sortie France : juin

SNAKE IS BACK !

METAL GEAR SOLID

Apparue sur MSX puis sur NES, la série des Metal Gear fait partie des « bébés » de Konami. La voir débarquer aujourd'hui sur PlayStation éveille autant notre intérêt que notre curiosité.

Et ça a l'air d'être de la bombe ! Évoluant dans un monde entièrement en 3D, vous incarnez Snake, le héros impassible qui n'a peur de rien, ni de personne. Plusieurs armes sont à votre disposition — flingues, fusils, grenades — mais votre but, avant toute chose, est de ne pas vous faire repérer. En entrant dans le complexe ennemi, vous devez donc essayer de raser les murs, ramper sur le sol lorsqu'il le

faut, pénétrer à l'intérieur de conduits d'aération pour déboucher sur une autre pièce… L'ambiance fait vraiment penser à celle des meilleurs épisodes de la série Mission : impossible. Jouer les ninjas en essayant de tromper la vigilance des terroristes procure un vif sentiment d'excitation. Tout se déroule en temps réel et cela donne vraiment l'impression d'y être. Un grand jeu Konami qui risque de faire très, très mal à sa sortie.

Éditeur : Konami
Sortie Japon : non communiquée

PLAYSTATION

ISS PRO

Pour des raisons commerciales que tout le monde comprendra, Konami s'est bien gardé d'annoncer ce volet d'ISS ! Et pour cause, puisqu'il surclasse très nettement l'adaptation d'ISS Deluxe sur PlayStation, qui vient de sortir. Les graphismes (superbes) sont désormais en 3D, et le Replay qui permet de revoir les buts offre une liberté quasi totale. La jouabilité qui constituait le principal atout du jeu a été encore améliorée, puisque de nouvelles actions sont possibles, et la construction des occasions se révèle toujours aussi classieuse et payante. Bref, ce soft devrait s'imposer rapidement dans sa catégorie, et les fans devraient être comblés, même si du côté des modes de jeu, les fameux scénarios ont disparu.

Éditeur : Konami
Sortie France : juin

RUNNING HIGH

Simulation de course pour le moins originale, Running High, sur PlayStation, vous invite à participer à une compétition hors norme mettant en scène des êtres humains. Ces derniers, affublés d'un équipement hyper sophistiqué, sont

capables d'atteindre des vitesses de pointe de plus de 300 km/h (!). Trois circuits de base sont disponibles — on espère qu'il y en a d'autres cachés — qui correspondent chacun, évidemment, à un niveau de difficulté. Terminons enfin en signalant que pendant la course, tous les coups sont permis. Vous pourrez donc, sans remords, essayer de placer un coup de latte sournois aux concurrents qui vous dépassent, afin d'essayer de rester dans le peloton de tête. Un jeu au concept original qui vous laissera sur les rotules.

Éditeur : System Sacom/Rex Entertainment
Sortie Japon : 25 avril

"Le 1er jeu de rugby sur PlayStation est une véritable bombe." *PlayStation Magazine*

★★★★ *Or CD Consoles* **92%** *Consoles + Méga Hit* **93%** *Joypad* **92%** *Player One*

Essayez une fois et vous serez transformé.

Jonah Lomu Rugby, le jeu officiel - jouez avec rapidité et acharnement avec l'ailier le plus puissant dans le jeu vidéo qu'il a aidé à concevoir!

- Commentaires de Jean-Louis Calméjane et Denis Charvet (France 2).
- Caractéristiques individuelles des joueurs : poids, taille, puissance et aptitudes.
- Mouvements des joueurs en 3D et réalisés grâce à la motion-capture.
- 32 équipes internationales dont la Nouvelle-Zélande, l'Angleterre, l'Australie et la France
- Saisissez-vous au cours de Rencontres Amicales, Tournois, Coupes du Monde, Coupes des Territoires et Matchs Classiques.
- Toutes les conditions climatiques, du soleil sud-africain aux averses anglaises.
- Jouable jusqu'à 4 en simultané.

Site internet: www.codemasters.com

StOp INFO

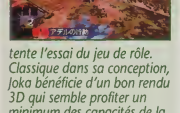
SALAMANDER DELUXE PACK

Une bonne nouvelle pour les fans de shoot them up : Konami a décidé de sortir un CD

réunissant les versions arcade de Salamander (Nemesis), Life Force et Salamander II. Les conversions consoles devraient être en tous points identiques aux jeux originaux. Seule véritable différence : la présence de films d'intro en images de synthèse (bon esprit !).
Éditeur : Konami
Sortie Japon : cet été

JOKA

Suivant l'exemple de Capcom ou encore de Konami, Takara s'écarte de son domaine de prédilection, la baston, et



tente l'essai du jeu de rôle. Classique dans sa conception, Joka bénéficie d'un bon rendu 3D qui semble profiter un minimum des capacités de la PlayStation. Les séquences de combat font appel à des notions simples de wargame ; le relief est géré ; vous pouvez modifier les angles de vue... Bon, ça a l'air gentil, classique, et, pour un premier essai, on espère que Takara saura nous étonner.
Éditeur : Takara
Sortie Japon : juin

HISTOIRES D'ORQUES

WARCRAFT 2

Si commander une armée d'humains, ou d'orques, vous a toujours fait « tripper », allez voir un médecin ou lisez ce qui suit !

Warcraft 2, le principal concurrent de Command & Conquer récemment porté sur PlayStation, le rejoindra sur cette dernière dans quelques mois. Dans ce jeu de stratégie passionnant, qui se déroule dans un monde médiéval, deux

camps s'affrontent pour la maîtrise de chaque terre. Comme dans C&C, il faut récolter des matières premières pour construire ses défenses et ses armées. Le nombre et la variété des unités disponibles sont incroyables, et si le jeu utilise le mode Link, ce qui n'a pas encore été arrêté par Blizzard, le développeur, Warcraft 2 promet quelques nuits blanches.

Éditeur : Blizzard
Sortie France : non communiqué

WILLY WOMBAT

Nouveau jeu d'action de chez Hudson sur Saturn, Willy Wombat met en scène une petite créature mignonne, au look ravageur, qui part à la recherche des « miracle gems ». Ce personnage, et tous les boss du jeu, ont été designés par Susumu Matsushita. Ceux qui ont l'habitude de parcourir les canards japonais le connaissent bien, puisque c'est le même qui s'occupe des couvertures de Famitsu.
Très cartoon, Willy Wombat s'inscrit dans la droite lignée des jeux d'action sans fioriture, dont le but principal est de distraire. La 3D vous autorise à changer de vue en

appuyant à n'importe quel moment sur L et R. Par ailleurs, une arme spéciale, le « double boomerang », permet à Willy d'actionner des mécanismes, ou bien de récupérer des objets. La date de sortie du jeu n'est pas encore connue, mais son développement est assez avancé. Il devrait arriver cet été...

Éditeur : Hudson
Sortie Japon : non communiquée

ARMORED CORE

Jeu d'action à l'ambiance survoltée, Armored Core, sur PlayStation, vous invite à faire évoluer un robot à travers différentes missions, un peu à la manière d'un Gungriffon. Assez classique dans le principe, ce soft innove toutefois, puisque vous avez la possibilité de créer vous-même votre robot. Dans Armored Core, un « mecha » est constitué de onze pièces différentes. En réussissant vos missions, vous en achetez d'autres (un bras, une jambe...), et boostez ainsi votre machine. Les possibilités sont variées et permettent de personnaliser votre « création ».
Armored Core se révèle d'autant plus intéressant que l'on pourra y jouer à deux, via écran splitté ou bien en link.
Éditeur : Frame Software
Sortie Japon : juillet

VOUS VOULIEZ QUOI DÉJÀ ?

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* 3615 PlayStation*

L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

SCREEN SHOW

Les pages Screen Show, que vous retrouverez désormais régulièrement dans *Player One*, vont vous faire découvrir de nouvelles photos et infos concernant des titres en préparation. Des titres dont nous vous avons déjà parlé en Stop Info, mais qui méritent qu'on s'y penche à nouveau, avant leur sortie effective.

GRANDIA

Machine : Saturn
Genre : RPG
Editeur : Game Arts
Sortie Japon : pas encore décidée, damned !

Grandia est certainement le seul RPG Saturn qui n'aura pas à rougir face aux titres Square de la PlayStation. Dans ce jeu, vous incarnez un jeune héros, Justin (les Japonais ne sont pas toujours des brutes pour trouver des noms qui « tapent »), qui décide de partir à l'aventure à travers le monde pour échapper à la petite vie morne qu'il mène. Game Arts semble peaufiner son bébé jusque dans les moindres détails (il est annoncé depuis bientôt un an) ; on espère, au final, se retrouver avec une petite merveille.

FF TACTICS

Machine : PlayStation
Genre : wargame
Editeur : Square
Sortie Japon : mai

Nouveau hit planétaire annoncé, FF Tactics risque de faire passer quelques nuits blanches à plusieurs centaines de milliers de joueurs nippons cet été. Bénéficiant d'une vue en 3D isométrique, le jeu semble visuellement agréable et, surtout, d'une richesse et d'un intérêt hors du commun.

De nombreux types de persos sont à votre disposition : le chevalier, le barde, le voleur, le ravitailleur... Chacun d'eux possédant des capacités spécifiques que vous devrez utiliser judicieusement. Par exemple, le barde, grâce à ses chants, peut affecter tous les combattants sur le terrain ; le voleur peut subtiliser de l'argent ou bien essayer de séduire l'adversaire... Les possibilités sont multiples et les stratèges en herbe devraient s'en donner à cœur joie.

SAGA FRONTIER

Machine : PlayStation
Genre : RPG
Editeur : Square
Sortie Japon : juillet

Avec FF VII, Square a signé un chef-d'œuvre d'une beauté graphique exemplaire. Eh bien, il est en train de réussir le même exploit avec Saga Frontier, qui propose des écrans de jeu bénéficiant de détails proprement stupéfiants. Le monde de Saga Frontier

Gagnez plein, plein, plein de beaux cadeaux !!!
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *J
2,23F/mn

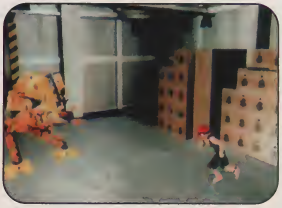
est divisé en treize régions connues (il y en a peut-être d'autres cachées). Dans chacune d'elles se trouve des peuples au mœurs très différentes. Les héros du jeu, que vous découvrirez au fur et à mesure, proviennent chacun d'une région (il y a le monde religieux, le cyber-punk, l'heroïc-fantasy...). Le dépaysement, à chaque fois, promet d'être total.
Du grand Square annoncé, donc, qui va encore — japonais oblige — en frustrer plus d'un.

FAKE DOWN

Machine : Saturn
Genre : Aventure
Editeur : System Sacom
Sortie Japon : cet été

Dans ce jeu d'aventure/action, surtout remarquable par son designer (Katsuhiro Otomo), vous incarnez un jeune héros qui se bat contre les « Fakers », des humains et des machines possédés par une espèce de virus.
Alors que sur le plan de la réalisation, Fake Down est censé en être au stade terminal, les infos concernant

ce jeu tombent au compte-gouttes. Comme c'est étrange... Toujours est-il que les phases d'action sont nombreuses, et que vous pourrez faire la preuve de votre habileté au cours de violents affrontements représentés tout en 3D. Cool...



Concours 3615 Player One
pour Jouer : *j
Les Lots : 40 K7 vidéo TO SHIN DEN

Gagnez de nombreux autres lots sur le NOUVEAU 3615 Player One.

© TAKARA CO., Ltd 1996.

BMG VIDEO

StOp INFO

RUNABOUT

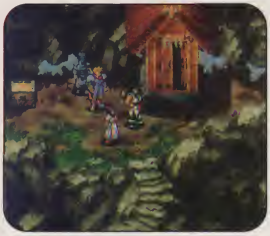
Machine : PlayStation
Genre : course
Editeur : Yanoman Games/Climax
Sortie Japon : mai

Pour le fun, voici quelques nouvelles photos de ce jeu de fou, dans lequel, au volant des véhicules les plus divers, vous vous baladez en ville en détruisant tout sur votre passage. Du scooter à l'énorme bus de tourisme, de la Mini Austin à la limousine, tous les styles de conduite vous attendent, et les crashs les plus dangereux seront ici autorisés. Un jeu qui devraient ravir les adeptes de Destruction Derby.

SHINSETSU SAMURAI SPIRITS BUSHIDO RETSUDEN

Machines : PlayStation - Saturn - Neo Geo CD
Genre : RPG
Editeur : SNK
Sortie Japon : 27 juin

Samuraï RPG se fait attendre. Et depuis un bon bout de temps. On patiente depuis quoi... un an ? Une date semble toutefois définitivement fixée : le 27 juin. On espère qu'elle ne sera pas une nouvelle fois repoussée. Dans Samuraï RPG (titre simplifié par souci de clarté), vous incarnez un personnage qui part à travers le monde chasser les démons. Votre choix peut se porter sur l'un des six persos connus de la série : Haomaru, Genjuro, Galford, Nakoruru, Cham-Cham ou bien Ukyo. Selon ce choix, l'aventure que vous vivrez sera sensiblement différente. Vous rencontrerez tous les personnages de la série et pourrez créer des groupes de trois combattants. Plus de 200 monstres et 4000 écrans de jeux vous attendent.



On sent qu'ils se sont donnés du mal. Les combats se dérouleront de façon classique, à l'aide de menus, ou bien en utilisant des mouvements spéciaux, comme dans n'importe quel jeu de combat.

Enfin, achevons les fans en signalant que Samuraï RPG propose deux scénarios de base bien distincts : un où vous devez, au final, affronter Amakusa, et un autre ou vous vous battez contre Mikazuki.

Et dire que le jeu ne sera peut-être jamais traduit en anglais...

Slayer One infos

MIP MYOPING

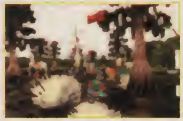
Vous qui attendiez la Nintendo 64 au mois de mars pour vous en mettre plein la vue, vous voilà condamné à attendre. Car ce n'est pas sur votre pauvre 32 bits que vous verrez un jour du « Tri-Linear Filtering » (cet effet de flou qui élimine la pixellisation des graphismes) !
À moins... d'investir dans nos lunettes spéciales Mip Myoping, à effet Tri-Linear Filtering garanti !
Prix public conseillé : 590 F.

Bubu, très exigeant en matière de graphisme, est très content du résultat obtenu avec les lunettes.

SANS LES LUNETTES

Bubu voit bien qu'il ne joue qu'à Jet Rider...

AVEC LES LUNETTES



Bubu a l'impression de jouer à WaveRace 64 !

Toute l'actualité des consoles !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *N
2,23F/mn

TEST DRIVE OFF-ROAD

PC CD

PlayStation

Sortez des sentiers battus...
La plus rapide et la plus complète des courses de 4X4 arrive !

Prenez le volant de véritables 4X4 de légende sur des terrains d'enfer et dans les pires conditions météo.

Licences officielles
- Jeep Wrangler
- Land Rover Defender 90
- Chevrolet K-1500 Z71
- Hummer

- 12 circuits vastes et variés.
- Pilotez dans les pires conditions : boue, sable, neige...
- Comportement réaliste des véhicules, vitesse démentielle et sensations de conduite extrêmes.
- Des courses effrénées à 2 sur le même écran ou à 4 en réseau.
- Bande son d'enfer avec plus de 12 morceaux du groupe «Gravity Kills».
- Graphismes haute résolution SVGA.

EIDOS INTERACTIVE

Distribué par Eidos France
6 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
http://www.eidosinteractive.com

ACCOLADE

Des cadeaux, des infos, des astuces
3615 EIDOS*
08 36 68 19 22*

Test Drive is a trademark of Accolade, Inc. © 1998 Accolade, Inc. All rights reserved. Licensed by Jeep Licensing. Rover and Land Rover trademarks of Rover Group Limited. Chevrolet trademarks licensed. Hummer and Humvee are trademarks of AM General Corporation. 3Dfx, Voodoo and Voodoo2 are trademarks of 3Dfx Interactive, Inc. © 1998 EIDOS INTERACTIVE. Eidos is a trademark of Eidos plc. Distributed by Eidos France. Sony Computer Entertainment Europe. PlayStation

Stop INFO

ROCKMAN X4

Pour fêter le 10e anniversaire de Rockman (Megaman), Capcom prépare un 23e

titre ! Rockman X4, prévu sur PlayStation et Saturn, vous permettra de jouer soit avec Rockman, soit avec Zero, son compagnon.
Editeur : Capcom
Sortie Japon : cet été

RÉSULTATS DU QUIZ MORTAL KOMBAT :

Du 1er au 7e prix :
1 jeu Ultimate Mortal Kombat 3 + 1 K7 vidéo Mortal Kombat + 1 CD audio Mortal Kombat. M. GUERRA de Guignes, Mme DUCHEMIN de Flers, M. CHAMBALU de Bourges, M. PILLOUX de Rennes, M. COURS Carling, M. RIOUCHE de Lezignan la Cebe, M. POBELLE de St Lye La Forêt.

RÉSULTATS DU QUIZ MANGA COLLECTION :

Du 1er au 10e prix : 1 mango Wingman. M. LEBRUN de Troyes, M. RELANDEAU de La Garnache, M. PREUVOST de Allonnes, M. SOMKHIP de Bonneville, M. RIOUCHE de Lezignan La Cebe, M. BONDAZ de Vailly, M. PETIT de Boiscommun, M. ROY de St Satur, M. FOURMARIER de Malakoff, M. SOK KHOM de Sevres,
Les résultats complets sont sur le 3615 Player One (2,23F/mn).

Quand sort tel titre ?
Quel jeu acheter ?
Posez nous vos questions !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *QJ
2,23F/mn

AMBIANCE TOKYO GAME SHOW 97

Du 4 au 6 avril s'est déroulé, dans la capitale nippone, le Tokyo Game Show, un salon immense, dans lequel les différents éditeurs consoles ont pu présenter tous leurs produits.

L'ambiance est radicalement différente de ce que l'on peut connaître en France pour une simple et bonne raison : au Japon, le jeu vidéo est une institution, et il n'est pas rare de découvrir, au coin d'un stand, de jeunes gens déguisés en Nakoruru ou en lori (Samurai Spirits, KOF) discutant ensemble, ou posant aimablement devant les objectifs photos des touristes curieux. Cette année, le salon s'est caractérisé par une autre tendance : celle des hôtesses en petite tenue. Affrioler le client est une méthode universelle qui fonctionne toujours... Le stand le plus important était celui de Sony (étonnant...), qui mettait à l'honneur sa PlayStation. Sega arrivait ensuite, suivi par les stands de jeux pour PC (avec Microsoft et les adaptations pour Windows 95). Nintendo se révélait, quant à lui, assez discret. Quoi qu'il en soit, ce petit compte rendu ne sert qu'à vous informer de ce qui se passe hors de nos frontières. Quant aux nouveautés présentes lors de ce Tokyo Game Show, elles vous sont dévoilées, dans le détail, à travers les pages de Stop Info et dans la partie « Combats à venir » du dossier baston (page 62).

Sur son stand, Sony a mis l'accent sur son prochain titre phare : Alundra !

Un salon sans hotêsses, cela n'existe pas ! Ou alors peut-être au Super Game Show de Paris...

MANGA PLAYER COLLECTION 3X3 EYES

Yakumo, Pai. Si à la lecture de ces deux prénoms, aucune histoire fantastique ne vous vient à l'esprit, c'est que vous ne connaissez pas encore *3x3 Eyes*. Diable que vous êtes ! Ce manga de Yuzo Takada (auteur de *Blue Seed* et de *Cat Girl Nuku Nuku*), déjà culte au Japon, est en passe de le devenir en France, et vous ne l'avez toujours pas lu ? Tout commence dans une petite artère de Tokyo. Yakumo, comme toujours à la bourre, fonce en scooter vers son bar de « travelos », où il est serveur. Sur son chemin, une jeune fille en haillons, est plantée au milieu de la rue, un panneau à la main. C'est Pai, elle est la dernière survivante d'une race himalayenne... Quelques mi- nutes plus tard, la rencontre de ces deux persos va changer leur existence et surtout celle de Yakumo.
Ce qui plaît avant tout dans *3x3 Eyes*, c'est la subtile adéquation entre la réalité et le fantastique. Tout au long des épisodes, Yakumo et Pai rencontrent, au travers d'un voyage en l'Asie, des créatures aussi étranges qu'effrayantes. Bref, voici une histoire aux allures de légende qui séduira tous les amateurs du genre. Alors, si vous aussi vous souhaitez savoir qui est la mystérieuse Pai, ne manquez pas le volume 1 de *3x3 Eyes* dans la série Manga Player Collection.

SPIDER

QUAND VOTRE VIE NE TIENT PLUS QU'À UN FIL...

Un jeu de plate-forme nouvelle génération

30 niveaux en 30 temps réel : laboratoires, rues, égouts, disques durs...

Des mouvements d'un réalisme saisissant : vous pouvez ramper, bondir, vous suspendre à votre toile, piquer...

Jusqu'à 20 types d'ennemis : rats, limaces, abeilles, chauve-souris...

15 armes différentes : lance flammes, missiles à tête chercheuse, boomerang...

08 36 68 90 89
(2,23F/mn)

3615 BMGI
(2,23F/mn)

© Boss Game Inc.

PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Entertainment Inc.

POUR RECEVOIR DES INFOS SUR LES NOUVEAUTES BMG INTERACTIVE, MERCI DE BIEN VOULOIR NOUS RETOURNER CE BON REMPLI À : BMG MULTIDIRECT, 4/6 PLACE DE LA BOURSE, 75080 PARIS CEDEX 02

Titre du magazine dans lequel vous avez découpé ce coupon : _____ Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Code postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de nous le notifier par écrit.

Mahalia
la pousse

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

ACCROS AUX FANZINES, VOUS DEVENEZ DE PLUS EN PLUS PERFORMANTS. BRAVO ! SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE OU DE CONSEILS, N'HÉSITEZ PAS À M'ÉCRIRE. BON COURAGE À TOUS.

Salut Yoann,
En général je publie tous les fanzines que je reçois, sauf s'ils sont illisibles. Par ailleurs, vous ne gagnez rien à être publiés, sauf le plaisir de le faire connaître à tous les lecteurs et de faire passer vos messages. Je passerais bien le tien, mais pour cela il faut que tu me l'envoies... À plus !

Chers rédacteurs de Games Master,
Vos désirs sont exaucés : votre fanzine est publié dans notre humble magazine. Vous avez fait un bon boulot de test et de recherche, et c'est en effet une bonne idée d'avoir inclus des rubriques sur les mangas et les cartes Magic. Il est aussi judicieux d'avoir créer un dictionnaire des mots usités dans cet univers pour permettre au commun des mortels de mieux le comprendre, et donc de se sentir plus intéressé. Sur le plan visuel, votre mag' est péchu sans être trop chargé, là encore un bon point pour le maquettiste. Seul petit reproche, la couverture n'est pas très réussie — le titre notamment n'est pas assez lisible. De plus, songez à accrocher vos pages car ce n'est pas très pratique les feuilles volantes. À bientôt pour le deuxième numéro !

Christophe,
Tu veux créer un fanzine et tu ne sais pas comment faire. Tu trouveras tous les renseignements dont tu as besoin dans le *Player One* n° 71 de janvier. Bonne chance !

Ronan,
À première vue ton fanzine est vraiment beau, mais il a dû te coûter beaucoup d'argent et surtout énormément de temps. Mais le résultat est époustouflant ! En ce qui concerne le contenu, tu t'es bien documenté, et tu es honnête quand tu dis que tu n'as pas vu tous les jeux. Quant à ta mise en page, elle est claire.
Si vous êtes intéressés par le fanzine de Ronan, dédié aux RPG sur PlayStation, écrivez à : Ronan Gilot, 1 rue Haute, 68610 Lautenbach, avec 9 francs + 3 francs de frais d'envoi.

J'attends ton prochain numéro.

Amis de Games Play, bonjour,
J'ai enfin reçu votre fanzine, et c'est avec plaisir que j'ai lu les 70 pages, dont la maquette m'a rappelé quelque chose... En tout cas, vous vous êtes bougés et le résultat est à la hauteur : des news, des tests, un dossier très bien détaillé sur la façon de monter un mag', une rubrique manga... Bref, un fanzine très complet.
En plus, ces petits gars se sont tellement bien débrouillés qu'ils ont réussi à avoir un article sur leur « création », dans un journal local. D'ailleurs, souvenez-vous, je vous avais donné quelques-unes de leurs astuces de vente dans notre dernier numéro. Je vous tire mon chapeau et espère recevoir vos prochains numéros.
Bonne route !

COMMENT TROUVER UN STAGE ?

1/ Envoyer une lettre expliquant vos motivations : pourquoi vouloir entrer dans telle société, quelle est la branche qui vous intéresse le plus... Bref, tous les renseignements vous concernant. Ce courrier doit être clair, concis, bien écrit et, si possible, avec une touche d'originalité afin de vous démarquer du lot.
2/ Dans beaucoup de sociétés, notamment à Player One, ce stage ne peut s'effectuer que si vous êtes munis d'une convention de stage.
3/ Prévoir d'envoyer votre demande trois à quatre mois à l'avance.

Les trois gagnants ce mois-ci sont :

Anthony Agnello remporte un tee-shirt Street Fighter grâce à son test de Destruction Derby 2 sur PlayStation, noté 90 % : « *Enfin DD 2 apporte suffisamment d'innovations pour mériter le détour. Les caisses ne cessent de s'envoyer en l'air, les impressions de lumière, les étincelles et les tôles qui se froissent sont merveilleusement faites. Vraiment ce jeu est éclatant !* »

Kevin Franceschetti gagne un tee-shirt HK pour son test sur Yoshi's Island, noté 97 % : « *Ce n'est pas parce que la Nintendo 64 nous fait à nouveau faux bond qu'il faut obligatoirement se tourner vers Sega et Sony. Yoshi a de quoi satisfaire le plus exigeant des nintendomaniaques : un nouveau genre de graphismes aux couleurs pastelles très BD, de joyeuses musiques, et, l'essentiel, un plaisir de jeu fabuleux, galvanisé par une maniabilité au doigt et à l'œil tout au long des 54 niveaux. Qui d'autre que Nintendo sait encore proposer un tel challenge ?* »

Damien Clément pourra frimer avec son tee-shirt Manx TT gagné pour son test de Dark Savior sur Saturn, qu'il anoté 94 % : « *Enfin un bon jeu d'aventure en anglais, sur Saturn ! Après Landstalker sur Megadrive, la société Climax nous propose un nouveau chef-d'œuvre. La perspective 3D est très bien gérée (malgré quelques lacunes dans l'animation), et l'ingénieux système de scénarios parallèles renforcent une durée de vie déjà importante.* » Enfin, nous décernons une mention exceptionnelle à Mehdi Sahraoui qui gagne un tee-shirt Sim City 2000 pour son test imaginaire de Pong 64. Malheureusement comme il est trop long, nous ne pouvons le publier.

Le Top 3 disparaît après l'arrivée dans les pages d'Ultra Player One, du « Top des lecteurs » du génial Matt le fou. À vos stylos !

Salut Kevin,
Le moins que l'on puisse dire de ton fanzine, *Balistik*, c'est qu'il est « space ». Sans vouloir passer pour la dernière des abruties, il faudrait,que tu m'expliques quel est son but et à qui il s'adresse. Apparemment la plupart

des blagues sont des « privates jokes » (plaisanteries comprises seulement par les copains). La typo n'est pas très lisible, ainsi que les encadrés sur fond noir. La BD est très sympa, et faire des mots croisés est une très bonne idée. J'espère que tu ne t'offusqueras pas de mes remarques, et que tu pourras me répondre. Sinon, sachez que les rédacteurs de Balistik cherchent une fille pouvant leur écrire des articles. Si vous êtes intéressés par ce mag' d'un nouveau genre, ou si vous voulez les aider, écrivez à : Fourmarier Kévin, 7 rue André Rivoire, 92240 Malakoff.

Benjamin,
Pour tester les jeux c'est simple, tu trouveras dans cette rubrique un bulletin déjà tout prêt que tu n'as plus qu'à remplir après avoir fait comme dans *Player One*, le test d'un jeu que tu aimes bien. Bon courage !

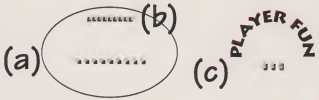
ATTENTION !
Lorsque vous envoyez vos tests, n'oubliez pas d'inscrire votre adresse complète afin de recevoir votre lot, si vous êtes sélectionnés parmi les gagnants. Ainsi Baptiste Magrit et Nicolas Mandet, téléphonez ou écrivez-moi pour me donner votre adresse.

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, PO vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e). Et un dessin du jeu sur papier libre.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Tél : ..... *Age :* ...

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.



en résumé (e)

(d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

les plus belles interviews de MaHaLia

Robless

Les deux animateurs fous du festival Robless, qui font bouger vos matinales sur NRJ, ont pris le temps de faire une pause entre deux parodies, histoire de répondre à quelques petites questions.

Connaissez-vous l'univers des jeux vidéo ?

Bruno : J'ai eu une Megadrive et, aujourd'hui, je passède une PlayStation. C'est moi qui ai amené Pascal à s'intéresser aux jeux parce qu'il n'était pas vraiment branché dessus. J'ai les Chevaliers de Baphomet, mais celui que je préfère c'est Tomb Raider. Je possède également Crash Bandicoot, Tekken 2, Formula 1. J'aime les jeux de plate-forme et les jeux de rôle.

Pascal : Je joue beaucoup à Sim City 2000 parce que ce n'est pas prise de tête, et je peux y jouer deux heures comme trois minutes. On est moins impliqué. En ce moment, on a peu le temps de jouer. Sinon pendant une période, je passais des journées entières sur Doom version PC.

Quel genre de joueurs êtes-vous ?

Bruno : Au départ, je suis zen, mais quand je commence à ne plus y arriver, je m'énerve.

Pascal : Puisqu'on parle de jeux vidéo, on est allés animer l'émission pendant une semaine à l'Alpes d'Huez, et on a trouvé une salle d'arcade dans laquelle il y avait un jeu totalement délirant. C'est une machine sur laquelle on fait du vélo, et où il faut crever des petits ballons (NDLR : Prop Cycle). Ce jeu est excellent. Sinon pour répondre à la question, je suis plutôt calme. J'aime bien les jeux dans lesquels il y a une part importante pour l'imaginaire. Je n'achèterai pas un jeu où les mecs se foutent sur la gueule.

Bruno : Tu sais, ils ont fait un jeu de tricot sur Playstation…

Bruno au paddle et Pascal, son comparse.

Quels sont vos humoristes préférés ?

Pascal : Moi, j'aime bien Robless.

Bruno : Merci mon chéri. Sérieusement j'aime bien Bigard, Palmade, Coluche, Desproges… Il y en a tellement.

Pascal : J'aime beaucoup aussi les séries des "Y'a-t-il…" Ça nous ressemble un peu puisque ce sont aussi des parodies.

> « Tu sais, ils ont fait un jeu de tricot sur PlayStation… »

Comment travaillez-vous ?

Pascal : À deux…

Bruno : Trop ! La journée commence à 5 heures, on démarre l'émission à 6 heures jusqu'à 9 heures. Ensuite petit déjeuner à la cafétaria. On écrie jusqu'à 11 heures/midi soit des sketches, soit des parodies. On essaie d'avoir quinze jours d'avance. On passe en studio ensuite pour enregistrer tout ce qu'on a pondu jusqu'à 14 heures environ. Enfin, on dort comme tous les mecs qui ont des métiers matinaux. C'est une journée type, mais cela peut varier selon les événements.

Comment envisagez-vous l'avenir ?

Bruno : Continuer la radio parce que cette émission est quand même la clé de voûte de tout. On aimerait bien faire du café-théâtre ou de la télé, ou même sortir un bouquin.

Pascal : En tout cas, on ne veut rien faire au détriment de l'émission. On a eu la chance de vendre beaucoup d'albums et de parodies grâce aux gens qui nous écoutent, on n'a donc pas le droit de les laisser tomber.

Votre actualité ?

Bruno : On va sortir une prochaine parodie, peut-être un bouquin, voire une émission télé. Sinon notre CD « Ben mon cochon » est toujours en vente.

Pascal : Et toujours le festival Robless, tous les jours de 6 heures à 9 heures sur NRJ.

FICHE SIGNALÉTIQUE

NOM : Robless
PRÉNOM : Bruno
NÉ LE : 11 avril 1967
SITUATION DE FAMILLE : Vit en concubinage
PARCOURS : Pas de bac. Travaille dans différentes radios comme « touilleur de cafés et standardiste ». Entre à NRJ Montpellier, puis NRJ Nice. Animateur pendant six ans à Skyrock, et depuis 2 ans sur NRJ.

les plus belles interviews de MaHaLia

NOM : GIGOT
PRÉNOM : Pascal
NÉ LE : 4 janvier 1966
SITUATION DE FAMILLE : Vit en concubinage
PARCOURS : Bac A. Commence sur une petite FM locale, puis pendant deux ans sur RMC, et enchaîne pendant cinq ans sur Nostalgie. Arrive sur NRJ en 1995.

Les plus belles interviews de Mahalia

Après Ophélie pour les garçons, voici le tour de Pascal Obispo, pour vous, mesdemoiselles ! Entretien avec un jeune homme craquant certes, mais aussi discret, poli et ponctuel !

Pascal Obispo

Connaissez-vous un peu les jeux vidéo ?
Pas vraiment. J'ai juste une Super Nintendo avec trois jeux dont je ne me souviens même plus des noms. J'en ai un de baston, un de Formule 1 et un autre de foot. Le peu de temps que je joue, c'est surtout en studio.

Quel genre de joueur êtes-vous ?
Je suis plutôt bon perdant, même si à la base je veux gagner.

Qu'avez-vous pensé de la soirée des Victoires de la musique ?
Je n'ai pas vraiment de commentaires à faire. J'y suis allé parce qu'on me l'a demandé, et que j'étais nominé quatre fois. Je me devais donc d'être là. Si je n'avais pas eu à chanter, peut-être que je n'y serais pas allé. En fait, il y avait tellement d'absents que je pense que c'était bien d'être présent.

Pas trop déçu de n'avoir rien remporté ?

Ça ne change rien pour moi. J'ai été nominé six fois et je n'ai jamais rien eu... Je continue de chanter. Là, je pars en tournée et je pense que la victoire, elle est sur scène et pas ailleurs.

« J'ai toujours fait ce que j'ai voulu en ce qui concerne la musique »

Pourquoi avoir chanté « Lucie », au lieu de votre single ?
Parce que c'est une chanson qui correspond au changement de cycle que je suis en train de vivre avec, notamment, la disparition d'êtres chers et l'accélération de ma carrière. Je préférais faire un piano/voix traditionnel plutôt que mon single, pour montrer aussi que je suis autre chose qu'un produit.

C'est difficile à porter comme image ?
Je ne sais pas parce que je ne me considère pas comme tel. J'ai toujours fait ce que j'ai voulu en ce qui concerne la musique. Les gens ont l'impression que c'est facile de faire des chansons populaires, alors que c'est très difficile de plaire au plus grand nombre.

Cet album « Superflu » est un peu plus rock que les précédents. Qu'aviez-vous envie de faire passer ?
Au départ je voulais faire du Radiohead, en français. Je me suis complètement planté, mais j'ai tout de même réussi à muscler un peu la musique que je fais. C'était un petit peu trop romantique, et comme je ne suis pas que romantique, j'avais envie de montrer une autre facette de ma personnalité.

Comment travaillez-vous ?
Je fais souvent la musique en premier. La mélodie est plus importante que tout. Je commence par là parce que c'est ce qui sort le plus naturellement chez moi. En ce qui concerne les textes, je parle toujours de choses qui me tiennent à cœur. À partir de là, ce peut-être aussi bien l'amour, la rue, les voyages ou l'adultère

Est ce qu'un autre métier vous aurait attiré ?
La chanson... Je n'aurais rien pu faire d'autre.

Si vous aviez l'occasion de réaliser trois vœux...
Ce serait des choses classiques, mais pas banales. Tout d'abord un vaccin contre le sida, à bouffer pour tout le monde et du rêve pour tous.

FICHE SIGNALÉTIQUE
NOM : Obispo
PRÉNOM : Pascal
NÉ LE : 8 janvier 1965
SITUATION DE FAMILLE : Célibataire (comment cela est-il possible ?)
PARCOURS : « Pas de bac, vendeur de disques à la Fnac ». Se lance ensuite dans la musique : 3 albums, 11 singles dont *Plus que tout au monde*, *Tombée pour elle* ou *Personne*, au total 10 clips, 3 tournées

l'arcade dépasse les bornes

C'est en quelque sorte une rubrique arcade « Spéciale Street Fighter » que nous vous proposons dans ce numéro, avec notamment la présentation du très attendu SF III. L'attente en valait-elle la peine ? La réponse après avoir lu ces deux pages. Pour rester dans le « trip », nous vous donnons également les manips des super pouvoirs des personnages cachés du Street Fighter EX. De quoi satisfaire les fans les plus exigeants de la série.

On les a essayées pour vous

Street Fighter III - New Generation

Capcom

87 %

Au lieu du sous-titre New Generation, vous avez failli lire, imprimé en lettres de feu : « Street Fighter III : la déception ? » Une interrogation tristement fondée qui risque de donner des frissons à tous les amoureux de la série, en attente de ce nouvel épisode depuis des années. Si l'on ne tient bêtement compte que des numéros qui distinguent chaque épisode, le décompte des Street Fighter est le suivant : SF I en 1987, SF II en 1990 et SF III en... 1997. Un peu plus de six ans, et tout un tas de versions « Alpha Turbo X Zero 2 et tout le tralala... » auront donc été nécessaires pour que nous ayons enfin le droit d'admirer un « III » majestueux en chiffres romains, derrière le titre du jeu tant aimé.

La nouveauté la plus flagrante de ce SF III concerne la palette de personnages disponibles. Le coup de balai a été féroce ! De toutes les figures que l'on connaît, seuls Ryu et Ken — éternels morpions accrochés à la hampe glissante du succès des Street Fighter — répondent encore présents. Huit nouveaux combattants les accompagnent. Commençons les présentations par Alex, un GI tout en muscles, le torse nu et viril, qui apprécie beaucoup les chopes et fait pas mal penser, dans l'absolu, à un Zangief. Ensuite il y a Dudley, un boxeur poids lourd à la carrure impressionnante qui fait très « bobo » lorsqu'il frappe. Un M. Bison new-look, si vous voulez. Yun et Yang (vous pouvez vous battre avec l'un ou l'autre, ils n'incarnent qu'un seul et même personnage), eux, sont plus subtils. Ce sont les rois pour passer sous les boules et vous placer des petits coups de vice. Ibuki, jeune ninja sautillante, plaira, quant à elle, à tous ceux qui appréciaient le style

aérien de Chun-Li. Continuons à nous intéresser à la gent féminine avec Elena, sauvage et sexy, qui n'a pas son pareil pour vous asséner un coup grâce à l'allonge impressionnante de ses jambes. Allonge qui paraît pourtant moindre lorsqu'on la compare à celle des bras de Necro, un cousin indéniable de Dhalsim. Ne reste plus qu'Oro, un personnage assez indéfinissable qui ne m'a pas vraiment inspiré, et Sean, le nouveau Dan de Street à la peau mate. Mention spéciale « pas beau » au dernier boss, Jill, moitié feu moitié glace, avec son faux look de killer (reste qu'il n'est pas marrant à battre, quand même, surtout avec son coup de la résurrection). Pour la plupart, malheureusement, ces « nouveaux » combattants sentent un peu le réchauffé. Il y a moins d'innovations dans cet épisode de Street Fighter qu'il n'y en a dans 80 % des jeux SNK sur Neo Geo. Mais ne nous emportons pas, et continuons à passer en revue ce nouveau SF III.

Street Fighter II et demi, peut-être ?

Entendons-nous bien ! Le ton qui est le mien pour parler de SF III n'est pas critique sans raison. J'aime beaucoup la série et cet épisode n'est pas dénué de qualités (je les garde pour la fin, histoire de vous laisser un sentiment positif). Simplement, je suis déçu qu'après autant de temps, ce SF III innove si peu. Là où SNK sort des petits bijoux à tour de bras, Capcom peine et reste dans le trip « boule-dragon » sans jamais pouvoir s'en démarquer. On remarque d'ailleurs souvent que les joueurs qui s'installent à une borne de SF III jouent les trois-quarts du temps avec Ryu ou Ken. À cela deux explications : ces deux persos sont quasiment les mêmes depuis SF II, donc on peut facilement rejouer avec, et puis il faut avouer que ces deux joyeux lurons sont souvent très forts.

Autrement dit, les joueurs ne prennent pas de risques, ils jouent la sécurité, et Capcom répond à leurs attentes en adoptant le même état d'esprit. Le problème, c'est qu'on n'évolue pas énormément de cette façon. C'était ma parenthèse « ouvre les yeux et réagis ami lecteur ». Les deux grandes forces de SF III sont sa qualité graphique et sa jouabilité. Les décors et les persos sont vraiment fouillés, et l'on se surprend à découvrir, à chaque partie, de nouveaux petits détails. Bon, tout n'est pas parfait non plus (l'éléphant du stage d'Elena bouge de façon très hachée, la pluie du level de Dudley fait assez cheap...) mais dans l'ensemble, ça reste très satisfaisant. L'animation, elle, a été très (trop ?) travaillée pour un résultat pas toujours si convaincant. Les pas de « danse » qu'effectue Elena avant un combat, par exemple, sont super bien décomposés, mais ça n'en est pas pour autant extraordinaire. C'est un sentiment assez curieux. Cela étant, on ne va pas sermonner les gars de chez Capcom lorsqu'ils essaient de trop bien faire... En ce qui concerne la jouabilité, les éternels enchaînements « à la Street » et les super attaques (il faut en choisir une parmi trois avant de combattre) répondent évidemment présents, et quelques petites nouveautés font leur apparition. On appréciera particulièrement les Dash avant ou arrière (c'est pas trop tôt !) et le Breaking, qui permet d'encaisser n'importe quelle attaque sans subir de dégâts. Bref, si SF III innove trop peu, il se révèle assez agréable et devrait contenter de nombreux joueurs. À vous de voir si vous êtes du genre à préférer le verre à moitié vide, ou à moitié plein...

Points forts :
La qualité générale de la réalisation.
La bonne jouabilité.

L'avis de Nix *

« SF III m'a tout d'abord déçu graphiquement. On m'en avait parlé comme étant le Virtua Fighter 3 de la 2D, et je suis tombé sur un Vampire Hunter amélioré. Le jeu est cependant un modèle de maniabilité ; tous les coups sont très simples d'exécution. Cela plaira aussi bien aux amateurs, qui réussiront à sortir quelque chose, qu'aux joueurs chevronnés, qui pourront tenter des enchaînements de fou. Le jeu comporte un nombre d'animations hallucinant. Ça ne choque pas de prime abord, mais on a parfois un peu de mal à comprendre ce qui se passe tant certains coups sont décomposés. Mon plus gros reproche concerne les enchaînements infinis — ce doit être la mode qui veut ça. À moins que les testeurs de Capcom Japan aient mal fait leur boulot... »

** Nix est un pote à moi, un peu allumé, qui a suivi la « Street Fighter Wave » depuis que Ryu, dans son berceau, a poussé son premier hadoken. C'est le genre de gars qui joue au Super SF II X en arcade pendant des années, et qui s'achète en plus la version 3DO pour pouvoir latter Gouki tranquille à la maison. Un acharné comme celui-là, on n'en trouve pas à tous les coins de rue, alors comme je l'avais sous la main...*

Street Fighter EX

Capcom

Voici la palette de coups des personnages cachés de cette version Ex de Street Fighter.
Contrairement à d'autres jeux, ces persos apparaissent d'eux-mêmes après un certain temps d'exploitation (il faut que la borne ait tournée pendant 400 heures). Un principe original qui redonne une seconde jeunesse au jeu. C'est assez fort !
Nous ne vous donnons ici que les mouvements des pouvoirs spéciaux. Les petits trucs, comme avant + pied ou poing moyen (qui peuvent servir de casse-garde), on s'est dit que vous pouviez les trouver tout seul. Ah, un dernier détail : il existe un tips pour jouer avec Gouki. C'est un code vérifié qui fonctionne sans problème. Une fois que la borne vous autorise à jouer avec les personnages cachés (de

KAILI

POUVOIR 1 :
+ P.

POUVOIR 2 :
+ P.

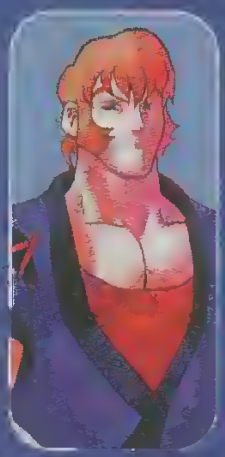
POUVOIR 3 :
+ K
(peut s'enchaîner 3 fois)

SUPER ATTAQUE 1 :
+ P (en l'air)

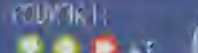
SUPER ATTAQUE 2 : + P.

SUPER ATTAQUE 3 : petit poing, petit poing, uppercut, petit pied, grand poing (3 fois Gouki)

ALLEN

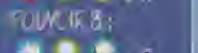


POUVOIR 1 :
+ P.

POUVOIR 2 :
 + P.

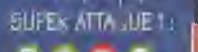
POUVOIR 3 :
+ P.

POUVOIR 4 :

 + K (chargé)

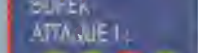
SUPER ATTAQUE 1 :
+ P.

SUPER ATTAQUE 2 :

 + K.

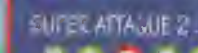
BLAIR

POUVOIR 1 :
+ K.

POUVOIR 2 :
 + K.
(peut s'enchaîner 3 fois)

POUVOIR 3 :
+ P.

POUVOIR 4 :
+ K.

SUPER ATTAQUE 1 :

+ P.

SUPER ATTAQUE 2 :
+ K.

Tips

ALPINE RACER 2

Cet excellent jeu qu'est Alpine Racer 2 cache sous ses circuits enneigés quelques petits secrets. Pour déclencher le mode « Tips » de la borne, c'est simple. Après avoir mis votre pièce dans la « fente avaleuse », le jeu vous demande d'appuyer sur le gros bouton rouge Start.

DARAN

POUVOIR 1 :
+ K

POUVOIR 2 :
+ K

POUVOIR 3 :
360° + K (coupe)

POUVOIR 4 :
360° + K (chope)

POUVOIR 5 :
+ K
(chope un adversaire en l'air).

SUPER ATTAQUE 1 :
+ K

SUPER ATTAQUE 2 :
+ K

cette page), placez votre curseur sur Ryu, appuyez sur Start, puis faites trois fois bas et quatre fois haut, avant d'enfoncer le bouton de poing ou de pied moyen (pour avoir Gouki habillé en rouge ou en noir). Sachez que, de toute façon, Gouki apparaît quand la borne a tourné 1000 heures. Sa palette de coups est en tout point identique à celle qu'il possède dans SF Zero 2.

Obéissez à cet ordre, mais appuyez en même temps sur les flèches de direction à droite et à gauche du bouton. Sur l'écran de sélection des skieurs, vous pouvez alors sortir de l'écran, tout à fait à droite, pour valider votre sélection et jouer avec... un ours. Si vous sortez de l'écran vers la gauche, vous jouerez avec des pantins siamois (si, si !). Vous pouvez obtenir le mode Brouillard de la borne (nettement moins délire), en allant tout à fait à droite sur l'écran de sélection des courses.

Nouvelles du Japon

Top Skater

Sega

Comme son nom l'indique assez clairement, Top Skater est une simulation de skate-board. Installé sur votre planche (exactement comme sur Alpine Surfer), vous dévalez différents circuits (de jour ou de nuit, sur un terrain aménagé ou bien en ville...), et votre but consiste à jouer les casse-cou tout en assurant un minimum pour ramasser, grâce à vos figures, un maximum de points. L'axe de rotation étant beaucoup moins important que dans la réalité (vous pouvez tout de même aller sur les côtés, vers le haut ou le bas), les mouvements que vous effectuez sont souvent amplifiés à l'écran. Il suffit que vous tourniez du bon côté au moment opportun pour que le personnage, à l'écran, fasse ensuite le gros du travail tout seul. Graphiquement très clean et assurément axé sur le plaisir de jeu qu'il est censé procurer, Top Skater Sega Skateboarding (nom complet) suit la mode des simulations de ski et autres sports virtuels. Apparemment, ce genre connaît un grand succès et, étant donné que je suis fan, je ne m'en plaindrais pas.

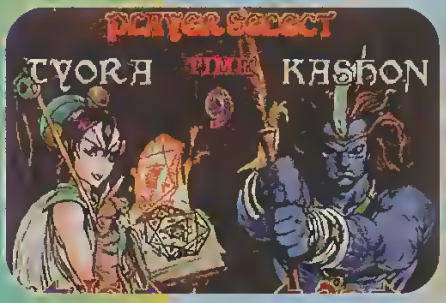
The House of the Dead

Sega

On connaissait la série des Virtua Cop, assez classique dans son genre. Eh bien, Sega nous étonne en annonçant la sortie prochaine d'un jeu de tir que l'on peut qualifier sans trop se tromper de gore. Ici, vous allez rencontrer tout un tas de monstres et d'êtres bizarres. L'accent a été mis sur les giclées d'hémoglobine, c'est clair ; d'autant plus le jeu propose des graphismes tendance noir et blanc qui font ressortir le rouge du sang qui s'échappe par litres des corps que, inlassablement, vous abattez. Le « trip horreur » se veut ici sans concession. Vous pouvez ouvrir des plaies béantes avant de voir vos adversaires tomber ; on vous attaque à coups de dents, de griffes, de tronçonneuse... On a vraiment l'impression de revivre la scène de fin de Brain Dead. The House of the Dead porte bien son nom.

Sol Divide

Psykio



Shoot-them up « héroïc-fantaisiste », Sol Divide met en scène un guerrier-magicien qui part affronter tout un tas de monstres. Les décors digitalisés semblent très beaux et les boss, au moins à la vue des photos, paraissent vraiment très impressionnants. Une série de symboles, au bas de l'écran, vous indique quels sorts magiques sont en votre possession. Les plus puissants sont évidemment les plus longs et les plus difficiles à avoir, et vous ne devrez les utiliser que dans les moments vraiment critiques. Destiné en priorité aux fans de shoot-them up, Sol Divide devrait également, grâce à son ambiance, faire craquer les fans d'héroïc fantasy. Si les deux genres vous plaisent, alors là, c'est le bonheur total.

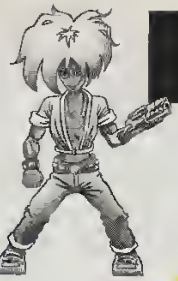
Une rubrique réalisée par Chris et Wonder.
Merci à Nix !

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

FRANCE

AGEN - 101, crs Victor Hugo	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE - 2, r Lacépède	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO - Galerie crs Napoléon	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI - 64, r de la Croix Verte	Tél : 05.63.49.94 40
AMIENS - 2, r Lamarq	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS - 3, r de la Roe	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME - 16, r Chabrefy	Tél : 05.45.94 43.15
ANNECY - 3, r de la Paix	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE - 11, r Adrien Ligué	Tél : 04.50.87.16.75
AUBERVILLIERS - 28, r du Moutier	Tél : 01.43.52.70.23
AVIGNON - 29, r des Fourbisseurs	Tél : 04.90.82.22.61
ARLES - 21, r du 4 Septembre	Tél : 04.90.96.84.81
AUXERRE - 19, Bd du 11 Novembre	Tél : 03.86 52 22 21
BAYONNE - 28, r Pennecau	Tél : 05.59.59.41.61
BLOIS - 108, r du Bourg Neuf	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX - 4, r du Pas St Georges	Tél : 05.56.01.13.19
BOULOGNE sur MER - 77, r Victor Hugo	Tél : 03.21.30.20.95
BRIGNOLES - 21, Avenue Dréo	Tél : 04 94 53.64 18
BRIVE - 4, r Charles Teyssier	Tél : 05.55 17.92.30
CHALON S/SAONE - 44, r aux Fevres	Tél : 03 85 42.98 58
CHOLET - 11, r G. Clémenceau	Tél : 02.41 46 06 01
CLERMONT-FERRAND - 114, Bd G. Flaubert	Tél : 04.73.28 93.37
CREIL - 7, r de la République	Tél : 03.44 25 56.64
DIEPPE - 4, r St Rémy	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON - 16, r Devoges	Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE - 12, r Royer	Tél : 03.28.66.73.73
EVREUX - 9, r des Lombards	Tél : 02 32.62.54.72
FECAMP - 2, Place Bigot	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU - r Grande	Tél : 01.64.37.41.98
FREJUS - 1526, Avenue de Lattre de Tassigny	Tél : 04.94.53.64.18
GRASSE - 29, r Paul Goby	Tél : 04.93.36 34.45
GRENOBLE - 17, Avenue Félix Viallet	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU - 2, r des Dominicains	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE - 12, r Gargouilleau	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE - 72, Avenue du Bac	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE - 100, Avenue Foch	Tél : 02.35.22.72.55
LE PUY en VELAY - 16, Bd St Louis	Tél : 04 71.09.37.17
LILLE - 41, r de la Clé	Tel : 03.20.51.44.75
LYON - 7, crs Gambetta	Tél : 04.78.60.33.60
MARSEILLE - 37, Avenue Cantini	Tél : 04.91.78 96 75
MEAUX - 77 bis Faubourg St Nicolas	Tél : 08.36.68 22.06
MELUN - 14, r du Gle De Gaulle	Tél : 01.64.37.41.98
METZ - 12, r Sainte Marie	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN - 15, r des Cordeliers	Tél : 05.58.06.39.51
MONTLUÇON - 9, r des Rémouleurs	Tél : 04.70 05.94 82
MONTAUBAN - 107, Frg Lacapelle	Tél : 05.63 66.57 33
MONTPELLIER - 27, r Saint Guilhem	Tél : 04.67 60 42.57
MOULINS - 48, r des couteliers	Tél : 04.70.34 09 95
NANTES - 9, r des Halles	Tél : 02.40.35 57 93
NARBONNE - 15, Bd du Dr Ferroul	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES - 1, r Richelieu	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT - Gal Sainte Marie	Tél : 05.49.77 05 13
ORLEANS - 103, r Bannier	Tél : 02.38.77 98 30
PERIGUEUX - 16, r Eguillerie	Tél : 05 53.09.84.00
PERPIGNAN - 35, r du Maréchal Foch	Tél : 04.68 34.05 11
REIMS - Gal du Lion D'Or	Tél : 03.26 77 96.76
ROANNE - 19, r du Bourg Neuf	Tél : 04.77.78 09.20
RODEZ - 24, r du Bal	Tél : 05.65.68 94.58
ROUEN - 18, r Alsace Lorraine	Tél : 02.35.89 60.33
SALON DE PROVENCE - 76, r M. Joffre	Tél : 04.90 56.61.21
SARREGUEMINES - 29, r de France	Tél : 03.87.02.96.00
SETE - 6, r Max Dormoy	Tél : 04.67.74.81.46
ST BRIEUC - 13, r de Rohan	Tél : 02 96.62.33.13
ST ETIENNE - 4, r Geoges Tessier	Tél : 04.77.41.84.79
ST OUENTIN - 69, r d'Isle	Tél : 03 23.64.15.07
STRASBOURG - 5, Pl Clément	Tél : 03 88.22.54 81
TARBES - 6, r B. Barrère	Tél : 05.62 44 92 92
TARNOS - Gal Ctre Ciel Mammouth	Tél : 05.59.64.18.66
THONON les BAINS - Gal l'Etoile II	Tél : 04.50.71.69.02
TOULON - 20, r Vincent Courdouan	Tél : 04.94.91.39.69
TOURS - 5, r Auguste Comte	Tél : 02.47.20.42.30
TROYES - 34, r du Général Saussier	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE - 29-31, Av F. Faure	Tél : 04.75.56.72.90



SUISSE

GENEVE - Promenade de l'Europe 11 - C C Planete Charmilles	Tél : 022.940.03.40
SION - Avenue de la Gare 35	Tél : 027.323.83.55
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 05.90.26.95.26

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT GILLES MAUBÉ
00 33 4 50 87 16 75

DOM-TOM

FORT de France - 10, r J. Compère	Tél : 05.96.63.12.13
LE TAMPON (Réunion) - 199, r H. Delisle	Tél : 02.62.27.87 76
POINTE à PITRE - Angle r A.Grégoire et J.Jaures	Tél : 05 90.26 95.26

- **Une image de marque**
  Tous les passionés connaissent notre Enseigne
- **Un concept qui fait ses preuves depuis 4 ans**
  notre meilleure publicité ? Nos magasins
- **Une assistance complète**
  de l'étude du projet à l'ouverture du magasins
- **Une vraie Centrale d'Achat**
  Logistique et entrepôt sur 500 m2
- **Une exclusivité territoriale et une formation**
  Plusieurs magasins pilotes
- **Une publicité nationale**
  Présence dans la presse spécialisée depuis 1993

Avec DOCK GAMES
Vos intérêts sont en jeux
1992 - 1996,
73 magasins en France.
Notre objectif 97
110 magasins
Peut-être avec vous !...

Si vous avez un projet dans notre Créneau

Si vous êtes sur une zone de chalandise, d'environs 50000 habitants

Si vous dispasez d'un apport personnel de 150 KF,

ALORS ÉCRIVEZ NOUS,

nous allons peut-être faire la prochaine Partie ensemble...!
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES

Siège Sociel et Entrepôt :
ZI N° 3 Espace V. Hugo
BP. 39 - 16340 L'Isle d'Espognac

Nous recherchons des partenaires pour l'ouverture de magasins dans les villes suivantes :

Macon - St Malo - Ales - Cherbourg - Annonay - Lisieux - Beauvais - Brest Morlaix - Quimper - Rennes - Bourg-en-Bresse - Lorient - St Nazaire La Roche S/Yon - Poitiers - Chartres - Rochefort - Saintes - Gap Libourne - Bergerac - Marmande - Le Mans - Lons le Saulnier - Vannes Bergerac - Cahors - Aurillac - Thionville - Limoges - Nancy - Chateauroux Beziers - Auch - Pau - Carcassonne - Verdun - Castres - Orange Montélimar - Aubenas - Autun - Chaumont - Bar le Duc - Charleville Mulhouse - Belfort - Colmart - Besançon...

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

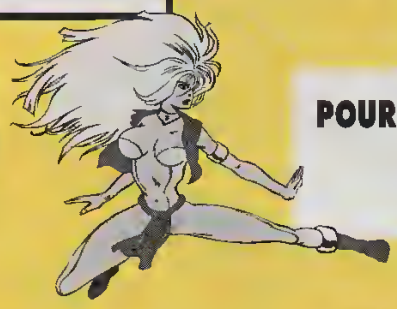
NOUVEAUX MAGASINS FRANCE

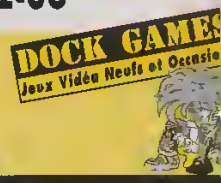
AUXERRE - [illegible]
BRIGNOLES - 21, Avenue [illegible]
FECAMP - 2, [illegible]
SALON DE PROVENCE - 75, rue M. Jullien
SARREGUEMINES - 29, rue de France
FONTAINEBLEAU - rue Grande
MEAUX - 77, [illegible]

NOUVEAUX MAGASINS SUISSE

GENEVE - [illegible]
SION - [illegible]

POUR TOUT SAVOIR SUR DOCK GAMES COMPOSE SUR TON TÉL. LE 08-36-68-22-06





NINTENDO64

Console NINTENDO 64* & 1 Pads**

Version PAL

(Dispanible uniquement dans nas magasins Suisse)

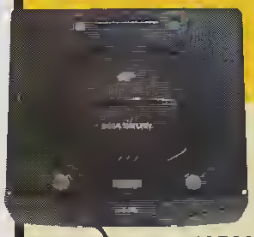
(Prix nous consulter)

Les nouveautés Nintendo 64

Mario 64
Pilot Wings 64
Stars Wars
Turok - Fifa 97
Wave Racer
Killer Instinct
Crush'n USA

DOCK GAMES PAIE COMPTANT AUX MEILLEURES CONDITIONS VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO

(voir conditions argus dans votre magasin le plus proche)



console SATURN & un Pad
WORLD WIDE SOCCER 97 + SEGA RALLY + 1 CD Démo

1590,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Swagman - Jonah Lomu
Bugtoo - Scorcher
Super Soccer
Bomberman - Pandemonium

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

Console PLAYSTATION & 2 Pads + 1 Memory CARD + 1 CD de demo

1290,00 Frs

console Française distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés Play Station

Need For Speed 2
Perfect Weapon - Test Drive Of Road
Jonah Lomu - Vandalheart
Wing Commander 4 - Rebel Assault

Console PLAYSTATION & 1 Pad (prochainement disponible)

990,00 Frs**

console Française distribuée et garantie par SONY France

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE et DE VOS JEUX.

DOCK GAMES S'ENGAGE !

- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.**

Nas tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo

- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.**

Chaque magasin présente plus de 1 000 jeux d'occasion

- **A VOUS PRÉSENTER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.**

Dock Games traite en direct avec tous les grands éditeurs.

- **A VOUS INFORMER 24H SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AU 08-36-68-22-06**, sur les magasins, les promotions, les astuc sur les jeux, etc...

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualite des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** Pack Prochainement Disponible - *** Disponible Uniquement dans nas magasins Suisse
Pour les appels en 36-68- la taxation est de 2,23 F TTC / min
** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES Certain prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer
Prix T.T.C - DOCK GAMES, LE LOGO DOCK-KID SONT DES MARQUES D'INTER DEAL.

Over the World

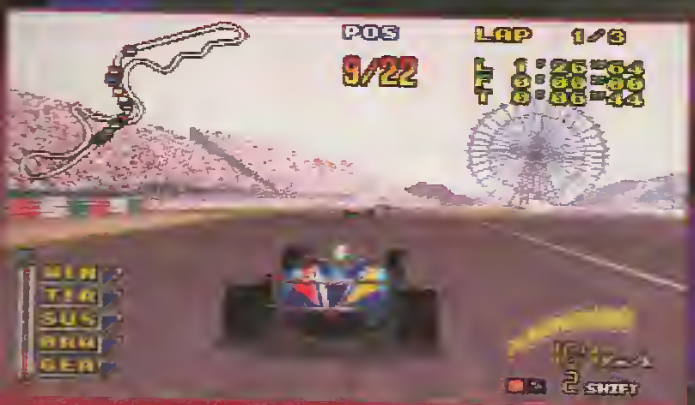
Human Grand-Prix The New Generation

Nintendo 64

Le saison de Formule 1 vient de reprendre, c'est l'occasion pour Human de commercialiser sa première expérience N64 basée sur ce thème. Le moins que l'on puisse dire, c'est que cet éditeur a de la bouteille en matière de F1 puisqu'on lui doit notamment l'excellente série F1 de Ubisoft qui a sévi sur Super Nintendo. Une belle carte de visite qui, mais bien sûr, laisse augurer du meilleur.

À première vue, les menus de Human GP sont strictement identiques aux versions antérieures. Un rapide survol de toutes ses options confirme très rapidement cette impression. C'est un bon point : on y retrouve l'intérêt indéniable des F1 Pro 2 et 3, mais à la sauce N64 Lite. Human GP n'est pas un produit officiel puisque sous licence de la FIA. Ainsi, pour ne pas s'attirer les foudres des instances supérieures de la F1, l'éditeur s'est contenté d'inverser deux lettres dans les noms des pilotes, et de se limiter aux écuries pour les marques représentées dans le championnat 96. Un rapide passage dans le menu « Rename », et il n'y paraîtra plus. Une fois installé au volant de votre monoplace, il convient d'effectuer quelques tours de roues pour se familiariser avec la direction décoiffante du jeu. Plusieurs configurations de paddle sont possibles avec, pour les nostalgiques de la 16 bits, le contrôle du paddle « à la SNES ». Mais il faut savoir vivre avec son temps et utiliser la manette analogique. Une fois que l'on a — à peu près — compté la F1, on peut commencer à jouer avec les sept

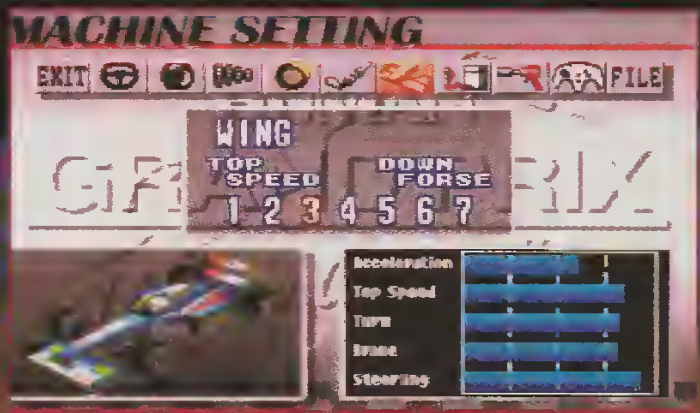
En activant l'option « dommage », la tenue de route se dégradera au fil des tours.



Objectivement, Human GP n'arrive pas à la hauteur de Formula One. Les décors sont vraiment plus cheaps.

L'arrêt au stand n'est pas obligatoire pour peu que vous preniez le départ avec des gommes dures.

vues afin de voir laquelle est la mieux adaptée à son style. C'est l'occasion de constater que toutes les F1 ont un rendu excellent. Une multitude de petits détails (s[illegible]rs, casques aux couleurs du pilote) tendent à rendre les F1 aussi fidèles que celles du championnat 96. En ce qui concerne l'environnement, on change de registre. En effet, la texture du tarmac n'est pas aussi belle qu'on aurait pu s'y attendre — avec accessoirement une désagréable tendance à la répétition des motifs. Du côté des décors, ce n'est pas le pied non plus même s'ils sont fidèles à la réalité. Ceux-ci semblent austères et leur gen-



À l'instar des volets précédents, les multiples réglages des F1 sont d'une grande importance.

tion 3D est fortement sujette au clipping. Objectivement, la réalisation aurait pu faire illusion s'il n'y avait pas un Formula One sur une certaine console de la génération « antérieure ».
En ce qui concerne le game play, le jeu apparaît pas trop mal dès lors que l'on a domestiqué la sensibilité de la manette analogique. Le championnat offre un réel intérêt, même si la qualité du pilotage n'est plus aussi bonne que dans les volets 16 bits. On s'aperçoit rapidement que la plupart des virages peuvent être négociés en levant un peu le pied de l'accélérateur. Il faut quand même reconnaître que l'intelligence artificielle gérant les bolides adverses est plus c[illegible]

Pour prendre un bon départ, enclenchez la première vitesse à l'aide du flipper, même si vous jouez en automatique.

Sous la pluie, en vue intérieure, mieux vaut connaître le tracé du circuit par cœur, vu la visibilité plutôt « délicate ».

quante que la référence actuelle : Formula One. Bref, Human Grand-Prix est de qualité recommandable, mais, plus le temps passe, plus je me demande si la NFA est aussi performante qu'on veut nous le faire croire.

Wolfen

Human Grand-Prix
The New Generation

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
HUMAN
textes
ANGLAIS
genre
SIMULATION DE F1

L'intérêt global.

Les textures des décors pas terribles.
Sa facilité.

Les onze écuries du championnat

Over the World

Blastdozer

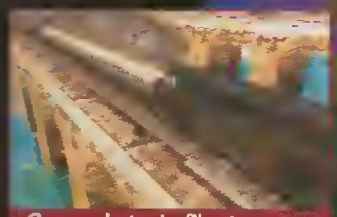
Nintendo 64

Détruire, détruire, et encore détruire : voilà, résumées, les actions du joueur dans Blastdozer. « Oui, mais pourquoi ? » s'écrie alors le rebel pacifique de service. Parce qu'un convoi transportant des ogives nucléaires doit circuler coûte que coûte, et que, pour ce faire, le joueur a pour mission de tirer place nette devant lui. Et comme en plus le camion dangereux ne peut avancer qu'en ligne droite, et que son chauffeur semble s'être endormi sur la pédale d'accélérateur, il faut donc lui dégager un couloir, peu importe l'obstacle — de simples cabanes de montagnes jusqu'à un building dernier cri —, il faut raser ! Pour cela, le joueur dispose de plusieurs équipements (pelleteuse, véhicules sur roues), possédant chacun leur propre technique de destruction.

Un arsenal complet de destruction !

Ainsi le Jet Wheel est un robot muni de réacteurs qui s'élève au-dessus des bâtiments pour les écraser, alors que le Cyclone Suit court et rétrécit une pelleteuse pour les défoncer. Le bulldozer, quant à lui, n'a qu'à rouler pour casser tandis que le buggy doit se jeter d'une rampe pour causer des dégâts conséquents... À la petite dizaine de véhicules, il convient d'ajouter un train, un bateau, une grue, plus quelques voitures plus sages. Au début, on ne doit utiliser qu'un seul outil par niveau, et l'on se dit : « Voilà un jeu bien bourrin qui va m'amuser une ou deux heures. » Mais après avoir parcouru quelques stages, un minimum de réflexion est de rigueur car il devient indispensable de changer de véhicule en cours de mission. La difficulté est ainsi croissante et le challenge retient le joueur pour quelques heures supplémentaires. De plus, à la manière du Pilot Wings 64, on peut s'attaquer au level de son choix (s'il est ouvert), et l'on obtient une médaille en fonction de sa performance. En gagnant

Sympa le camion-benne, qui oblige de partir en dérapage pour détruire les bâtiments.

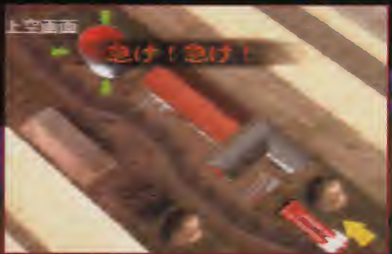

Sympa le train filant sur un viaduc avec mon bulldozer pour chargement. Le calme avant la tempête...

Sympa le robot qui détruit un immeuble d'un coup d'épaule... avant d'être stoppé par une rangée de peupliers.

Sympa la démonstration, qui indique les commandes sur le paddle, avant le niveau d'entraînement

Sympa la grue qu'il faut manipuler pour placer le TNT sur les obstacles du convoi. Mais sacrément dur.

Sympa le Replay qui montre l'action vue du camion transportant de mignonnes petites ogives nucléaires...



Sympa la vue du ciel affichant ce qui se trouve devant le convoi. Quoique limite stressant...

« Sympa ta planète, on la casse ? » Vous pouvez constater ici le manque de linéarité du jeu.

Sympa la petite course contre la montre sur circuit, en guise de niveau bonus. Pas géniale, mais originale.

quelques médailles d'or, il est possible d'ouvrir de nombreux niveaux autrement inaccessibles.

La référence à Fast Wings 64 est totalement inévitable dès lors que l'on s'attarde sur la réalisation : la qualité des graphismes est similaire, c'est-à-dire très bonne, même si l'on en profite moins à cause de la vue toujours surélevée. L'animation est fluide à l'exception de certains endroits qui la mettent à mal... de manière assez inexplicable, d'ailleurs. Les explosions sont, elles, absolument magnifiques. Quant à la jouabilité, elle varie en fonction des véhicules, mais ne souffre pas de gros reproches. Enfin, les musiques sont très sympa !

Blastdozer est donc une surprise agréable — le plaisir de détruire, pas si fun que cela au départ, laissant vite la place au désir de surmonter le challenge excitant qui nous est proposé.

Milouse

(À noter que le jeu est déjà sorti aux États-Unis sous le nom de Blast Corps.)

Blastdozer

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	RARE
textes	ANGLAIS
genre	DESTRUCTION

Graphismes réalistes.
De nombreux niveaux, un challenge prenant.

L'acte de destruction n'est pas aussi fun qu'on aurait pu l'espérer.

Un level parmi d'autres

Il faut commencer par exploser les premiers bâtiments grâce à son robot (1). Ensuite, c'est l'envol pour la vallée voisine d'où l'on doit ramener un train dont un wagon bouche un trou (2). À l'aide de la voiture garée sur le train, on peut rapidement retrouver son robot (3). Un peu plus loin, il faut récupérer la péniche (4) pour l'emmener obstruer un canal (5). Après avoir dégagé la voiture du pont de ladite péniche, on peut remonter dans son robot pour balayer les derniers obstacles (6). Ouf !

Wayne Gretzky's 3D Hockey

Nintendo 64

La NHL se met à l'heure de la N64 à la grande joie des amateurs de hockey. Il ne s'agit pas d'une simple évolution des simulations qui ont marqué l'ère des 32 bits, mais carrément d'un nouveau concept. En langage technique, cela signifie que Wayne Gretzky aurait très bien pu s'appeler NHL Jam. En effet, ce jeu est basé sur l'esprit déliré et fun qui caractérise la série NBA Jam, mais animé en 3D temps réel. Par défaut, le jeu est programmé pour des matchs à trois contre trois en mode Arcade. Un mode où tous les coups sont permis et où de nombreuses animations spéciales rythment les matchs. Parmi celles-là, citons la cage qui s'enflamme après un tut marqué à un moment crucial, ou encore, le gardien transcendé qui se transforme en mur et effectue des arrêts incroyables. Ajoutons que l'ordinateur, toujours en mode Arcade, a une furieuse tendance à booster l'équipe qui est menée, de sorte que, dans 90 % des cas, le match se solde par un score nul, et est suivi d'une prolongation écourtée à la mort subite. Que les puristes se rassurent cependant, il n'ont pas été oubliés puisque le jeu peut être paramétré en mode Simulation. Ce mode « sérieux » active l'arbitrage et supprime le boost de l'équipe dominée. Fref, un vrai challenge contrairement à l'arcade.

Sur cette mise en échec d'une rare violence, l'attaquant de Colorado fait voler deux de ses adversaires à plus de trois mètres.

Techniquement correct

Techniquement, cette simulation est une réussite digne de figurer dans la ludothèque de la N64. Les joueurs sont réalisés à base de polygones habillés de textures très fines, et sont animés en 3D temps réel. Ils bénéficient, de plus, d'une fluidité étonnante.

Une fois encore l'option MIP Mapping, incluse dans le processeur graphique de la machine, évite la pixélisation à outrance des textures lors des zooms trop appuyés (NOLR : tu te prends pour Milouse, Wolfen !).

Cependant tout n'est pas parfait. On déplore notamment de scandaleux ralentissements lorsque l'on joue à cinq contre cinq. C'est certes très léger, mais c'est inadmissible à ce niveau de la compétition. On regrette également l'absence de

Un côté toujours anecdotique dans les simulations de hockey : la baston !

La trajectoire affichée en violet donne du dynamisme à l'action. Sur cette image, admirez comme le gardien se fait mystifier.

L'aspect «JAM» en images

Les Colorado Avalanche mettent le feu à la défense des Red Devils. Un bel enchaînement accélération/tir !

piles pour sauvegarder les championnats en cours — une lacune qui se traduit par des mots de passe à rallonge. Enfin, support cartouche oblige, les musiques ont été négligées. Quoi qu'il en soit, la plupart de ces bémols sont relatifs à la console plus qu'au soft proprement dit !

WOLFEN,
inconditionnel des Hamilton de Chamonix, entraîneur des Brûleurs de Loups de Grenoble.

Wayne Gretzky's 3D Hockey

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	MIDWAY
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE HOCKEY

+ Le jeu de hockey le plus fun à ce jour.

– Des ralentissements dans le mode Cinq contre cinq. Sauvegardes à base de mots de passe.

Gros plan sur le gardien de but des Red Devils. Un arrêt vraiment sans problème.

Gagner la mise en jeu n'a pas grande importance en mode Arcade.

Doom 64

Nintendo 64

Eh oui, après Turok, le second doom-like à sortir sur la N64 est... Doom en personne ! Plutôt que de vous décrire ce jeu que vous connaissez forcément, attachons-nous à expliquer ce qui a changé par rapport aux précédentes versions. Nintendo 64 oblige, vous vous dirigez avec le petit joystick analogique (mais la croix peut être utilisée). Et, plus vous le pousserez en avant, plus vous allez vite. Vous pouvez également vous déplacer de côté avec les boutons de flanc — difficiles d'accès — ou en combinant une direction avec un bouton.

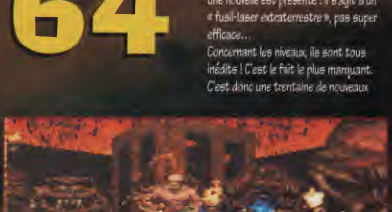
On vous l'avait annoncé, les plus grandes améliorations concernent les graphismes. D'abord ils ne pixelliseront plus, grâce à la fameuse fonction de lissage des textures. Et ce n'est pas tout : ils ont été redessinés. Si les monstres ne sont pas en 3D, ils sont en revanche plus détaillés et présentent un aspect plus réaliste. Les couleurs sont moins criardes, les transparences plus poussées — les cochons translucides sont ici quasiment invisibles. Quant aux têtes de mort, elles sont désormais légèrement transparentes. Un vrai-faux nouveau monstre a même fait son apparition : le dit-lutin « cauchemardesque ». Il est violacé, lance des boules de feu de même couleur, et se déplace plus rapidement que sont aîné. Par ailleurs, il semble bien que les gros mitrailleurs, les squelettes et les cochons noirs aient disparu. En tout cas, nous n'en avons pas rencontrés et la notice ne les mentionne pas. Sur le plan de la variété, on est donc perdant...

L'aspect des armes, est lui aussi différent. La tronçonneuse comporte désormais deux lames (elle n'est pas pour autant plus efficace). La mitrailleuse fait maintenant trembler l'écran lorsqu'elle se met à cracher ses balles. Le fusil à plasma laisse apparaître son contenu, et émet un bruit électrique. Quant aux autres armes, elles ont subi des changements moins importants. Et, vous vous en doutez, une nouvelle est présente : il s'agit d'un « fusil-laser extraterrestre », pas super efficace...

Concernant les niveaux, ils sont tous inédits ! C'est le fait le plus marquant. C'est donc une trentaine de nouveaux

Vous voici dans un niveau aux couleurs verdoyantes. Non, ce n'est pas la nature, mais plutôt des émanations toxiques...

Bienvenue dans le château du compte Doomcula. Venez-vous abriter de l'orage dans cette chaleureuse demeure.



Là, je peux vous signaler que c'est la fin. Mais est-ce la fin du niveau, du jeu, ou du héros ? Vous le saurez en jouant...

Turok ou tu... Doom ?

Entre ces deux excellents jeux, lequel choisir ? Il est clair que Turok est plus novateur, de par son ambiance, ses graphismes tout en 3D, et son système de vue à 360°. Mais question intensité des combats, Doom reste inégalé. Nous serons donc brefs et clairs : pour l'innovation c'est Turok, et pour le défoulement, c'est encore et toujours Doom !

Des armes pour des monstres

Un mancubus au poing !

Un minotaure à la rotateuse.

Du jambon à la tronçonneuse.

Une araignée au bazooka !

Un soldat, une balle.

Un cacodemon au plasma gun.

Un diablotin au fusil à pompe.

Un minotaure au BFG 9000...

Un diablotin violet à deux coups.

Un « pain elemental » au laser.

Doom 64

date et lieu de sortie
DISPONIBLE USA
éditeur
MIDWAY
textes
ANGLAIS
genre
DOOM

Une trentaine de nouveaux niveaux.
Graphismes améliorés...

... mais parfois trop sombres.
Pas de jeu à plusieurs.
Et si on passait à Quake et Duke maintenant ?

lieux que vous découvrirez ici. Loin d'être révolutionnaires, ils sont dans la lignée de l'épisode Final Doom : avec beaucoup de gros monstres, et des extérieurs grandiceas. Certains, à mi-chemin entre le château fort et la cathédrale, sont magnifiques. Cela est dû à l'ajout de nombreuses nouvelles textures. Les effets de lumière, issus de la version PlayStation ont été conservés, voire améliorés.
Mais les graphismes sont aussi plus sombres que jamais. Certains paseages dans l'obscurité complète (ou presque) en deviennent amusants : il faut alors repérer les ennemis à l'ouïe. L'obscurité est donc souvent abusive... Des musiques flippantes (d'un qualité CD) renforcent cette ambiance ténébreuse. Quant à l'animation, elle est plus fluide que sur PlayStation, même s'il lui arrive de ramer légèrement.
Doom 64 est donc graphiquement la plus belle version, sans même parler de ses niveaux inédits. Il présente ainsi tous les aspects d'un ultime épisode pour docmistes avertis. C'est une valeur sûre ! Cela étant, le temps est peut-être venu de passer à autre chose, à savoir ses dignes successeurs que sont Quake et Duke Nukem 3D.

Bubu

Dracula X

PlayStation

Mortel, si je m'adresse à toi, c'est parce que je connais ton expérience des jeux de plate-forme. Déjà, dans le premier épisode de Castlevania, tu m'as aidé à vaincre les folles ambitions de mon père, le comte Vlad Tepes, plus connu sous son surnom : Dracula. À l'époque, le jeune vampire que j'étais s'était allié au chasseur de démons, Ralph Belmond, pour vaincre sa soif de sang... Mais pour une raison inexpliquée, le descendant des Belmond, Richter, a disparu — dans le même temps, la citadelle de mon maudit géniteur est réapparue... C'est pourquoi j'ai quitté le cercueil où je reposais pour me lancer dans l'aventure. Oseras-tu une fois encore me rejoindre, pour vaincre à nouveau les pièges cachés dans les tortueux et interminables couloirs de cette forteresse du mal ? »

C'est ainsi que vous, cher player, rejoignez Alucard, le fils du vampire le plus célèbre de la Terre, pour une chasse au sang orchestrée de main de maître par Konami (qui va exploiter toutes les ressources 2D de votre PlayStation).

Dracula X possède de nombreux atouts qui en font un must pour tous ceux qui, comme moi, raffolent des jeux de plate-forme « à l'ancienne ». D'abord, le héros est un vampire, ce qui lui donne accès à bon nombre de sorte extrêmement utiles, ainsi qu'à des métamorphoses en

Parmi tous les sorts, Soul Steal semble le plus efficace : il permet de drainer l'énergie des monstres présente à l'écran.

Certains ennemis sont très impressionnants, alors soyez sur vos gardes, jeune vampire, et ne faites pas trop confiance à vos familiers (petites créatures ou esprits malfaisants qui vous sont dévoués).

Pour percer le secret de l'horloge, vous devrez rassembler deux bagues portant des inscriptions complémentaires au pied du mécanisme. Alors, vous aurez la chance de pouvoir accéder au niveau du reflet du château, situé dans les cieux, après avoir vaincu l'esprit qui manipulait Richter.

brouillard, en loup (ou Hellhound), et en chauve-souris. Ensuite, le jeu présente un aspect RPG très marqué, puisque vous pouvez vous équiper avec des armes, boucliers, armures, potions et diadèmes arrachés des corps de vos adversaires. Ces pièces d'équipement modifieront vos caractéristiques de combat, tout en vous donnant accès à des « coups spéciaux ». À vous, donc, de choisir les plus utiles en fonction des ennemis que vous combattez. Enfin, la progression vous obligera à faire marcher votre tête, d'autant plus que la carte, accessible à tout moment en pressant Select, ne vous montre pas tous les secrets du château. Si vous allez dans tous les endroits cachés, vous pourrez peut-être atteindre les cent pour cent de réussite.

Sachez qu'il existe une fausse fin destinée aux joueurs qui terminent les jeux à la va-vite... Pour l'éviter, essayez de percer le secret de l'horloge. Le jeu possède donc une durée de vie excellente, ce qui réjouira les fans de Castlevania (ou de Métroid), enfin, de tous ces jeux qui mêlent action, plate-forme et exploration. Les graphismes sont satisfaisants, avec parfois des pointes de génie. Les musiques, sublimes, vous plongent dans l'ambiance « Gothic-Horror ».

À part les imbéciles qui ne peuvent concevoir un bon jeu sans polygones, si vous aimez les jeux vidéo, vous serez conquis par ce Dracula X.

Reyda

Dracula X

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	KONAMI
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/PLATE-FORME

Musiques sublimes. Réalisation impeccable. Pour les pros (!).

Pour les pros (!).

Transformations

Les différentes métamorphoses qui sont à votre disposition seront utiles à certains moments de l'aventure, pour atteindre des endroits primordiaux. Le brouillard vous rend invincible et permet de vous faufiler entre des grilles infranchissables. Le « Hellhound » vous fait courir vite et sauter loin. La chauve-souris, enfin, vous permet de vous déplacer dans les airs.

Rally Cross

PlayStation

N'avez-vous jamais vu une course de stock-car — dans le sens où les européens l'entendent ? Sur une piste, en général faite de sable, les pilotes se tirent la bourre à bord de voitures de série aux allures de tank. Normal, tous les coups sont permis ; il n'est donc pas rare de voir un véhicule partir en tonneaux. Rally Cross s'inspire largement de cette discipline.
Les six circuits proposés contiennent leur bonne dose de virages, mais ce n'est pas vraiment à la manière de les négocier que le joueur fera la différence. Car, en fait, ce sont les nombreuses et vertigineuses bosses de chaque tracé qui donnent du fil à retordre, d'autant plus que les voitures sont montées sur des suspensions ultra molles. De vrais ressorts ambulants : ça saute, ça rebondit, rebondit, et rebondit encore. Le moindre talus mal négocié, et les roues décollent. Panique ! Il faut alors jouer de toute sa maestria pour ne pas partir en tonneaux. Les premiers tours de roues en sont presque à vous dégoûter du jeu : ça tangue dans tous les sens. Mais après quelques parties, on comprend mieux cette interprétation rigolote des lois de la physique, et alors quel plaisir ! Et encore, c'est sans compter sur la présence de trois adversaires pour chaque course : les collisions et accidents sont superbement gérés. Imaginez un cocktail des crashs de l'destruction Derby et Need for Speed ! On voit même les carrosseries se froisser... Les « caisses » de l'ordinateur se comportent avec un réalisme qui renvoit la plupart des autres jeux aux oubliettes. Elles se frottent entre elles, commettent des erreurs... ce qui n'empêche pas que Rally Cross donne du fil à retordre. Et ce qui

En fin de course, on peut revoir cette dernière dans son intégralité. L'occasion d'apprécier la vue avant.

À deux joueurs, il est possible de faire la course en tournant chacun dans un écran opposé : bonjour la casse !

Les six pistes

Sur chaque circuit, on peut opter pour trois variantes : fermeture d'un segment, ajout de bosses et de boue, ou ajout de virages. Parfois, la météo change également.

Il arrive qu'une friction se termine mal pour tout le monde... Chris aurait probablement appelé cela « Double KO ».

En passant dans une flaque d'eau ou de boue, les pneus éjectent quelques pâtés de pixels...

Il y a quatre vues différentes : trois de derrière plus ou moins hautes, et une intérieure, peu jouable.

Quatre joueurs sur un seul écran, c'est beaucoup ! Quand en plus l'animation devient leeeeeeennnnte, on évite.

Si ça n'est pas la nouvelle Ford Ka (vue de derrière), c'est vachement bien imité !

Le jeu compte une vingtaine de voitures, qui se dévolle au fur et à mesure des victoires en championnats.

n'empêche pas rien plus de brancher un deuxième paddle pour ajouter une pointe d'humanité dans l'affrontement. Pour peu que les deux joueurs scient d'un bon niveau, c'est tout bonnement génial ! Dommage que le jeu à quatre soit nettement moins tendant. L'aspect graphique de Rally Cross peut décevoir au premier abord — on est tenté de le comparer à Sega Rally, nettement plus léché. Les voitures, en particulier, celles qui ne sont disponibles qu'au début du jeu, ne sont pas très classes. En revanche, les circuits sont très variés et leurs décors suffisamment détaillés. Côté bande-son, le seul aspect marquant (et marrant) est le bruit de vieille literie émit par les suspensions ! Quant à l'animation, elle vaut moins par sa vitesse que par la manière dont les véhicules se dandinent sur leurs roues. Il est apparemment clair que griser le joueur ne fait pas partie des objectifs de Sony avec ce jeu. Mais question sensations, on est largement servi. Et comme la sortie de Rally Cross est prévue pour juin en France, les amateurs de jeux de voitures peuvent se préparer à passer un été agité.

Milouse

Mieux vaut négocier les bosses de face afin de ne pas partir en tonneaux, même si c'est joli !

À force de se frotter aux autres concurrents, on peut voir les carrosseries de sa voiture se frotter légèrement.

Rally Cross

date et lieu de sortie	DISPONIBLE USA
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	COURSE

La dynamique des voitures est excellente.

Mode Deux joueurs.

Certaines voitures sont très laides.

Le mode Quatre joueurs est lent.

Over the World

FIFA 64

Nintendo 64

Après le très « classieux » FIFA 97, sorti sur PlayStation en décembre dernier, les mordus de ballon rond attendaient avec impatience cette version Nintendo 64. Les graphismes très fins de la version 32 bits, et ce que l'on avait pu voir jusqu'à présent sur la nouvelle machine de Nintendo, laissaient présager d'une version quasi parfaite, au moins techniquement. Eh bien, ce n'est pas le cas. Les joueurs sont toujours représentés en 3D, et l'animation a été réalisée grâce à la Motion Capture, à laquelle David Ginola a participé. Mais quand on voit le résultat, on a franchement du mal à croire qu'on est sur N64. Les graphismes semblent moins fins que sur PlayStation, et l'animation est correcte, sans plus. En un mot, techniquement, c'est plutôt raté. Pour le reste, voyons si ça vaut le coup. Les modes de jeu sont classiques : vous pouvez, au choix, disputer un Match amical, un Tournoi ou un Championnat. Libre à vous de jouer avec des formations nationales ou internationales. Du côté de la jouabilité, les choses se gâtent un peu. Il est en effet difficile, et pour tout dire inutile, d'essayer de construire de belles actions, avec centre et reprise de volée par exemple. En effet, le meilleur moyen de marquer un but consiste à se présenter tout bêtement devant le gardien, et à lui envoyer un boulet de canon en donnant un effet vaguement lifté. Une fois sur deux, le pauvre est « aux fraises », ce qui permet d'atteindre des scores surréalistes du style 12 à 10. Bref, FIFA 64 est loin d'être parfait. De plus, à l'instar de J-League, la cartouche ne contient pas de pile. Il vous faudra donc investir, en plus, dans une Memory Card, si vous souhaitez disputer et sauvegarder un championnat. À choisir, le soft de Konami est assurément plus sympa. Vous voilà prévenu.

Chon

Lors de chaque but, le filet s'étire de manière exagérée, comme pour symboliser la puissance du tir.

date et lieu de sortie	SORTIE MONDIALE
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	FOOT
+	Les championnats nationaux.
−	Les graphismes. Les buts simplistes.

Les championnats nationaux disponibles reflètent bien la hiérarchie des équipes.

Le ralenti vous permet de revoir les actions de votre choix, sous l'angle désiré.

Lors d'une remise en jeu, une flèche indique la trajectoire de la balle. Vous pouvez l'étirer pour l'envoyer plus loin.

Doraemon
Nintendo 64

Doraemon, héros de 80 très connu au pays du Soleil-Levant, est un petit chat bleu et blanc pas tout à fait comme les autres, envoyé du futur pour étudier la vie d'un jeune écolier japonais, Nobita. Et grâce à ce Doraemon et aux différents gadgets qu'il transporte dans sa poche mystère, Nobita et ses amis vont vivre de palpitantes aventures, dont ils sortiront toujours indemnes. Doraemon étant le manga le plus lu au Japon par les jeunes enfants, il est connu de tous et a donné naissance à de nombreux dessins animés, dont un très grand nombre de films.

Mario 64, afin de restaurer la paix dans le royaume des fées. À cette fin, vous collectez des objets cachés dans de grands coffres, tout en usant des talents de chacun. Pour atteindre certaines plates-formes, par exemple, vous aurez avec la fillette (Shizuka) qui saute le plus haut. Vous récupérez petit à petit des armes pour chacun, ainsi que des objet indispensables à votre progression, tels la « porte d'ailleurs » ou les « Kibidango » de Momotaroh qui vous permettront de parler le langage des animaux. Chaque énigme à résoudre nécessite simplement un objet découvert au préalable ; alors pas de problème pour atteindre les boss,

Faire un petit tour dans la poche d'un kangourou, voilà un vieux rêve d'enfant enfin réalisé !

On ne le dirait pas à première vue, mais c'est un chat robot dont les oreilles ont été grignotées par de vilaines souris!

Doraemon

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	EPOCH
textes	JAPONAIS
genre	PLATE-FORME 3D

Accessible aux plus jeunes.
Des personnages différents.

Fastoche !
Doraemon, personnage inconnu chez nous.

Ce jeu très bien réalisé vous propose d'incarner tous les héros de cette BD japonaise, soit cinq personnages, dans un environnement en 3D proche du célèbre très amusante, qui vous donneront parfois du fil à retordre. Mais malgré les graphismes réussis, l'ambiance musicale entraînante et le game play achevé, je ne peux vous le conseiller. Évidemment si vous êtes un Japonais de sept ans, ça devrait être l'éclate.

Reyda

Nos petits héros ne connaissent pas le vertige. Admirez l'ambiance digne d'un Mario, mais pour les petits.

Ce gros boss est un Tanuki coléreux. Mieux vaut utiliser le bazooka à air comprimé de Doraemon. Et garder ses distances...

Sunao va se prendre pour Tyson avec ces gants de boxe, qui lui permettront d'enchaîner des crochets à tout va.

Zap ! Snowboarding Trix

Saturn

Après la PlayStation, c'est au tour de la Saturn de se doter d'un jeu de snowboard. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que Zap ! Snowboarding Trix est loin de rivaliser avec le Cool Boarders concurrent. Les développeurs de ce soft ne se sont pas posés trop de questions, puisqu'ils ont littéralement pompé le principe et l'esprit du jeu rival !

Snowboarding Trix propose deux modes de jeux, rhytmés par des musiques bien rock 'n roll : les Courses et le Freestyle. Le mode Course est franchement consternant, avec seulement trois pistes et d'incessants bugs de collision venant stopper net votre descente. En revanche, on apprécie le fait de pouvoir « monter » sur les rebords de la piste, afin de prendre de meilleures trajectoires ou de couper un virage en épingle. Le mode Freestyle est, quant à lui, sensiblement plus réaliste, et s'offre le luxe de proposer une panoplie de figures plus variée que celle de Cool Boarders. Cela se vérifie notamment après avoir ouvert le circuit « half-pipe ». Il s'agit d'une piste toute droite, cernée de rebords relevés qui permettent d'exécuter des figures un peu n'importe où — en plus des bosses disposées tout le long du parcours. Bref, il n'y a que le Freestyle qui sauve ce jeu à la réalisation très moyenne.

Wolfen

Les figures constituent le seul centre d'intérêt de ce jeu. L'aspect course est très limité.

Voici le genre d'image qui vient récompenser vos efforts lorsque vous terminez le jeu.

En mode Course, vous affrontez un surfeur géré par la console.

Idéal pour les figures, la piste « half-pipe » est dotée de décors assez fun.

Zap ! Snowboarding Trix

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	TV TOKYO
textes	ANGLAIS
genre	SNOWBOARD

Le mode Freestyle. La piste half-pipe.

Le mode Course. Des bugs de collision. Pas de planche ni de circuit bonus.

Les surfeurs

Le jeu propose trois surfeurs : le premier est assez lent, mais dispose d'une très bonne stabilité ; le deuxième est ultra rapide — à la limite du contrôlable ; le dernier est un juste milieu, idéal pour se faire la main.

Certains d'entre vous ont peut-être déjà eu la chance de découvrir Final Fantasy IV sur Super Famicom (Final Fantasy II aux États-Unis). Il est vrai qu'il y a cinq ans, ce titre demeurait le RPG ultime, à tel point qu'il m'avait scotché des dizaines d'heures, de même que Chrie ou Reyda... entre autres.

Pourquoi une conversion sur 32 bits ?

Dans le contexte de l'époque, c'était tout à fait logique. Mais aujourd'hui, alors que Final Fantasy VII fait un massacre, on se demande quelle mouche a piqué SquareSoft de commercialiser une conversion de ce quatrième épisode sur la 32 bits ? C'est louche... Il doit y avoir une raison inconnue qui le justifie. Lorsque l'on lance le jeu, on a la satisfaction de découvrir une séquence cinématique d'intro qui dure... allez, dix secondes à tout casser ! Ça commence mal, d'autant plus qu'immédiatement après, on constate logiquement que les graphismes sont strictement identiques à la version 16 bits, de même que les musiques. Le jeu n'a cependant rien perdu de son charme. Toutefois, on peut affirmer sans crainte que sur

Les graphismes sont exactement tels qu'ils étaient sur Super Famicom.

Les monstres (et les boss), sont sensibles à certaines attaques. Par exemple, le feu contre un monstre des glaces.

Final Fantasy IV

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON
éditeur
SQUARESOFT
textes
JAPONAIS
genre
RPG

La durée de vie.

C'est une vulgaire conversion de FF IV 16 bits.

Les textes en japonais.

Final Fantasy IV

PlayStation

Avec l'aéroglisseur, vous pourrez explorer de nouvelles zones, jusqu'à présent inaccessibles.

Malgré leur taille ridicule, les persos sont attachants par leurs mimiques et leur personnalité.

Tous les personnages disposent d'aptitudes spéciales, utilisables en cours de combat.

L'interface est la même depuis le début de la saga Final Fantasy. Le fabuleux FF VII ne déroge pas à cette règle.

A un stade avancé du jeu, vous pourrez, comme l'ennemi, utiliser un bateau volant. Encore une caractéristique de la saga.

PlayStation, ça frise l'arnaque. Si encore il y avait réuni les quatre premiers épisodes (sur un CD, ça tient sans problème), cela pourrait passer, mais ce n'est malheureusement pas le cas.
Cela étant, si la nostalgie l'emporte (comme cela a failli être mon cas), sachez que les textes, intégralement en japonais bien sûr, devraient vous ramener à la raison.

WOLFEN

Over the World

Sega Sports avait déjà produit, l'an passé, un très bon VGoal 96 au Japon, adapté en France en novembre dernier, sous le nom de Worldwide Soccer 97. Comme dans le volet précédent, VGoal 97 ne comprend pas d'équipes nationales (contrairement à Worldwide Soccer), mais propose celles de la J-League, le championnat nippon. Vous avez ainsi le choix entre dix-sept formations pour disputer au choix : un match amical, la J-League, la S-League, ou une coupe sous la forme de tournoi. Les graphismes en 3D sont d'une assez bonne qualité, même s'ils n'atteignent pas la finesse de FIFA 97, et comportent quelques petits bugs. L'animation, en revanche, est toujours aussi bonne, et les mouvements des joueurs font preuve d'un réalisme époustouflant.

Avant de disputer un match amical, vous pouvez déterminer la météo, et choisir le stade dans lequel aura lieu la rencontre.

De nombreuses actions sont réalisables (bicyclette, tête plongeante, aile de pigeon, une-deux, etc.) ; ce qui permet de construire de belles actions. Le jeu à plusieurs est bien sûr possible, puisque quatre players peuvent jouer simultanément. Notez qu'un petit effort a été apporté dans le domaine de la langue, puisque quelques textes apparaissent en anglais. Les commentaires sont, pour leur part, entièrement en japonais, ce qui devient vite saoulant. Heureusement, vous pouvez les enlever.

Bref, VGoal 97 est dans la lignée du volet 96, ainsi que de Worldwide Soccer. D'une bonne qualité d'ensemble, il ne demeure cependant pas indispensable si vous possédez déjà une des deux moutures précitées.

Chon

La séance des tirs au but est plutôt bien réalisée. Vous pouvez y accéder sans disputer de match auparavant.

L'arbitrage est bon, même si l'homme en noir peut être sévère : la majorité des coups francs est accompagnée d'un carton.

VGoal 97

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA SPORTS
textes	JAPONAIS/ANGLAIS
genre	FOOTBALL

Les mouvements réalistes.
Le jeu à quatre.

Les textes en japonais.
Quelques bugs.

VGoal 97

Saturn

Le jeu comprend une intro de bonne qualité, au cours de laquelle on voit des footballeurs taper dans la baballe.

Le mode Replay permet de revoir n'importe quelle action sous différents angles de vue, avec une vision d'ensemble...

... ou sur le côté, en gros plan, pour mieux apprécier la balle trompant le gardien de but.

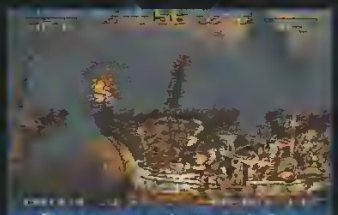
Over the World

Parcourir la jungle dans la bouillasse, l'arme à la main, t'approcher un rampant d'un rédin pour lui fumer tout le « schlaes » sous la gorge, respirer l'odeur du sang tout en ordonnant la hachette de cette Mouette... c'est les vacances, fils ! » Voilà bien longtemps que Kanto n'avait plus ou la vedette. Eh bien, c'est réparé avec la parfaite conversion sur Saturn, signée SNK, de cette mémorable borne d'arcade Neo Geo.

Le principe en est simple : vous êtes un commando, vêtu de chair à canon, qui bien utiliser en corvée pour faire sauter les munitions adverses — oui, le contraire... Non, on peut jouer à deux en même temps, c'est super maniable, très instinctif (juste qu'il faut sauter, tirer partout, progresser accroupi... Éminemment défoulatoire. Les musiques et les sons sont impeccables, la difficulté bien dosée. Rassurez-vous, une fois le jeu fini, vous pouvez toujours vous essayer au mode Time attack, qui enregistre les records. Les tas de dessins et croquis (préparatoires) sont également visibles dans un mode « Galerie d'art ». C'est drôle, car ce jeu tout en 2D, au concept primaire, est tellement classe qu'il a bien plu à la rédac — qui d'ailleurs fustige tout ce qui ne ressemble pas à Cool boarders.

Dommage que seuls les possesseurs de l'extension mémoire puissent en profiter...

Rey...mbo



Pour assassiner certains ennemis, n'hésitez pas à vous approcher pour utiliser votre fidèle surin. Ça ne tache pas !

Le sage a dit : « Un lance-flammes vaut mieux qu'un long discours. »

Metal Slug

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SNK
textes	JAPONAIS
genre	ACTION RAMBO

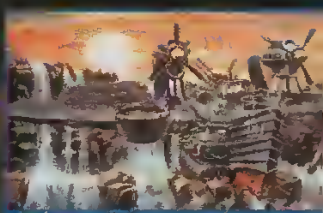
Action non-stop. Comme à l'ancienne ! Jeu à deux.

Graphismes un peu vieillots. Cartouche Ram obligatoire.

Metal Slug

Saturn

Il se sent à l'aise dans ses grosses bottes à semelles. Attendez voir qu'on lui mette feu à l'huile !



Décors apocalyptiques pour ce jeu de massacre. Matez l'hydravion échoué sur une falaise.

Pour dégommer certains bunkers, mieux vaut être en possession d'un petit tank. Remember Ikari Warriors...

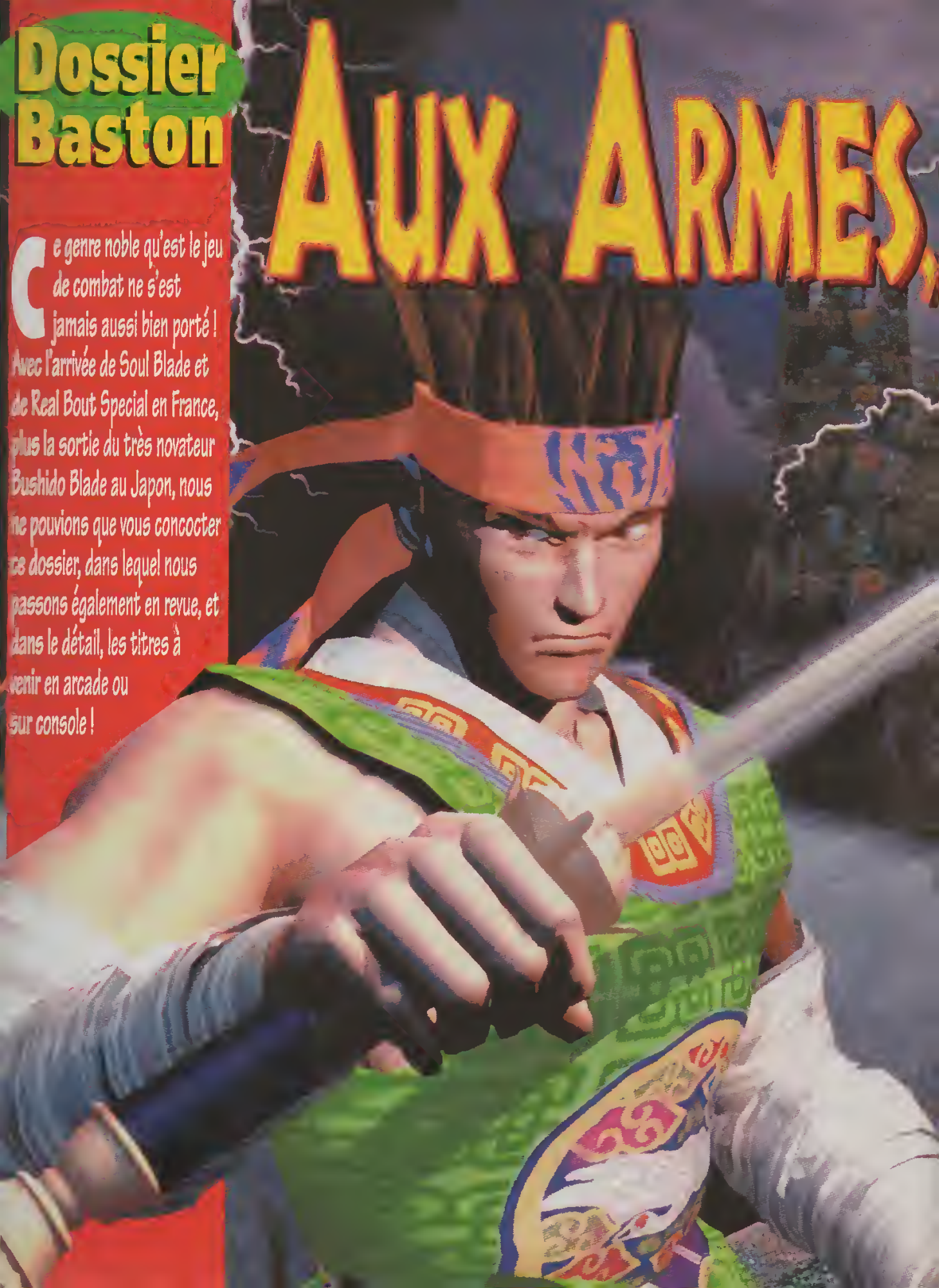
« Patience et longueur de temps... »

... font un homme mort ». Pour allonger la durée de vie, vous pouvez tenter des Time Attack très sévères sur différents niveaux, et ainsi monter en grade selon votre mérite. Cool !

Dossier Baston

Aux Armes,

Ce genre noble qu'est le jeu de combat ne s'est jamais aussi bien porté ! Avec l'arrivée de Soul Blade et de Real Bout Special en France, plus la sortie du très novateur Bushido Blade au Japon, nous ne pouvions que vous concocter ce dossier, dans lequel nous passons également en revue, et dans le détail, les titres à venir en arcade ou sur console !



SOUL BLADE

PLAYSTATION

Annoncé depuis quelques mois, la nouvelle [illegible] Namco va vous en [illegible] la rétine et mettre à mal bien des [illegible]. La plupart d'entre vous y ont peut-être déjà joué ou, au moins, pu admirer une démo de Soul Edge (sortie au Japon) dans certains magasins. Et vous avez certainement été hallucinés. Car, c'est clair, la principale force de Soul Blade, visuellement, il en vient. Moment magnifique. L'intro, par exemple, vous présente le film en images de synthèse le plus réussi de la PlayStation. Sur un grand écran, et avec un son qui fait le reste, c'est carrément du grand spectacle. En ce qui concerne le jeu, les premières minutes (et les premières heures même) se révèlent franchement brillantes. Par la suite, [illegible] mais au début, les « Oh ! » et les « Ah ! » [illegible] fusent. [illegible] voir déjà vu le jeu en arcade [illegible] ailleurs [illegible] un succès mérité.

Comme chez Namco, c'est carrément la fête côté [illegible] à l'instar de Tekken 2, Soul Blade propose tout un tas de modes et d'options qui le rendent très attractif. Les modes disponibles sont les classiques : Training, Versus, Survival, Time Attack, Team Battle Mode, Practice et Edge Master Mode. Il y a de quoi faire ! Les records sont tous enregistrés, et le système de « Weapon Quest » en Edge Master Mode (lire les pages suivantes) rend bien encore l'intérêt du jeu.

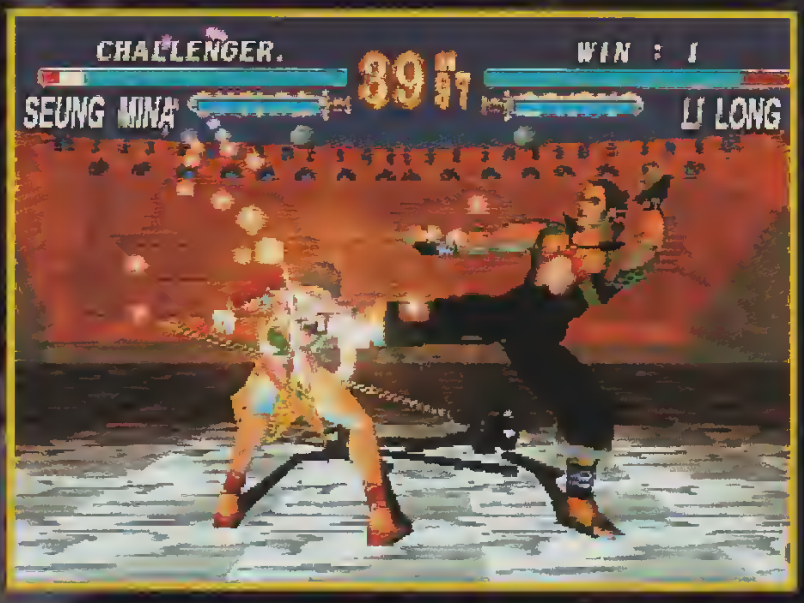
PERFECT ?

Les graphismes des différentes armes sont à la mesure de [illegible]. Ce n'est pas extraordinaire mais cela s'avère

Hwang, héros de nombreuses figures, les vous pouvez admirer une esquive superbe.

Dossier réalisé par Chris, spécialiste du lancer de pad. Avec l'aide de Terry, « les murs en plâtre ne lui disent pas merci » et de Reyda, Kanji Master.

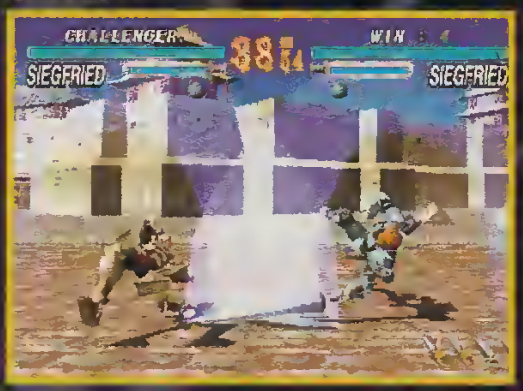
Li Long est tout faire avec ce nunchaku. Même le faire tourner au bout de son pied.



bien suffisant ! Charismatiques, pour la plupart, ils sont tous très agréables à jouer. Les coups et les enchaînements sont souvent très spectaculaires (les armes brissent derrière elles des traînées de lumière très, très mouvementées), et les différentes manipulations se révèlent assez naturelles et instinctives. Ce serait le bonheur complet si ces petits détails ne venaient pas, à notre goût, gâcher un si beau tableau. Première retenue : le jeu va un peu trop vite, et il est difficile de se prélever par réflexes à l'immense de Tobal. La possibilité d'esquiver sur le côté et les enchaînements relativement courts (mais néanmoins [illegible]) permettent heureusement en partie ce problème. Deuxième retenue : les projectiles. Le fait de ne pouvoir frapper que sur un adversaire debout autorise tous les abus de la part de l'ordinateur (il se baisse constamment dès qu'il faut se défendre suivant... c'est franchement énervant). Troisième retenue (c'est bientôt fini !) : les King Cuts sont mal gérés. Le nombre des enchaînements — comme les super attaques — ne font en effet pas tomber l'adversaire. Il y a comme une sorte de mur invisible qui empêche les personnages de chuter. En fait, seuls quelques coups spécifiques autorisent le King Cut. Il y a là une frustrante, je ne trouve pas à les placer.

Terminons, enfin, avec le système de protection. Les armes possèdent une certaine solidité et lorsque vous parez un coup, cette résistance est entamée (le symbole de l'épée est placé sous la barre d'énergie). C'est intéressant car une fois vous, vous pouvez

Les effets de lumière basés derrière la plupart des coups rendent tout cela le mouvement agréable à regarder.



LA PARADE

En effectuant le mouvement : avant + garde, au bon moment, vous bloquez la lame adverse et disposez d'un minuscule laps de temps pour frapper votre ennemi, avant qu'il ait le temps de réagir.

VERSIONS FRANCAISE ET JAPONAISE : LES DIFFERENCES

Comparé à Soul Edge, Soul Blade souffre d'un défaut : il est plus tassé. En revanche, et c'est une surprise, le jeu est resté aussi rapide. Nous n'avons donc pas affaire à un nouveau syndrome Tobal, avec un jeu trop lent. En ce qui concerne les persos et les armes, il n'y a pas de différence (bon d'accord, nous n'avons pas récupéré les armes de tous les persos, mais tout de même une trentaine d'armes « témoins », alors bon...). Évidemment, le gros avantage de la version européenne, c'est que vous pouvez vous baladez en Edge Master Mode et comprendre ce qui est écrit. Enfin, changement plus subtil, Sophitia et Siegfried

vous parlent maintenant en anglais (Sophitia qui gagne : « I will never forget you. », avec les lèvres qui continuent de bouger après la fin de la phrase...). Bref, nous nous trouvons en face d'une conversion somme toute assez sérieuse. Et ça fait bien plaisir !

UNE VRAIE GARDE-ROBE

Chaque personnage peut être habillé de couleurs différentes. Il suffit d'appuyer sur les boutons du paddle pour les trouver. Facile !

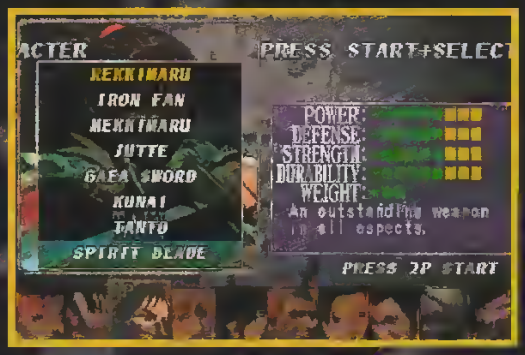
Ah, vous êtes sans défense, et vos chances de gagner sont extrêmement réduites. Par ce moyen, les concepteurs ont cherché à privilégier les attaques et le système de parades. C'est un choix, certes, mais il ne nous plaît pas. Car en prenant des coups, le perso qui se prend le coup, et avec un système normal de King Cut, l'adversaire suffit pour faire tomber son adversaire. C'est là aussi un grand avantage. Enfin bref, ce qui est programmé est programmé, comme dirait l'oracle... Ce titre de prestige de Soul Edge est un peu décevant : oui, c'est le jeu semble extrêmement, puis on lui trouve de petits défauts, et enfin jouer contre l'ordinateur devient énervant ! Extrême... Cela dit, avant d'en arriver là, il faut avoir joué un petit bout de temps, quand même !

ON SE LAISSE TENTER ?

Quelles que soient nos retenues — et nous sommes très critiques — il faut bien reconnaître que nous sommes en présence d'un grand jeu. Très complet, il offre même en Training, la liste complète des coups dont dispose chaque perso. C'est un détail qui ne coûte rien aux développeurs, et que l'on aimerait retrouver plus souvent. Très spectaculaire, Soul Blade saura rallier à sa cause une grande majorité de joueurs. Les personnages possèdent du charisme, les armes sont variées, les différents coups et enchaînements impressionnants... Bref, les amateurs s'éclateront en réussissant quelques jolies choses, tandis que les joueurs plus techniques passeront des journées entières à essayer l'ensemble des possibilités qu'offre tel ou tel perso. Un grand titre. Namco qui assoit encore davantage la réputation de ce célèbre éditeur !

Chris

Taki possède une palette de projections réellement surprenante. Une ninja redoutablement efficace.

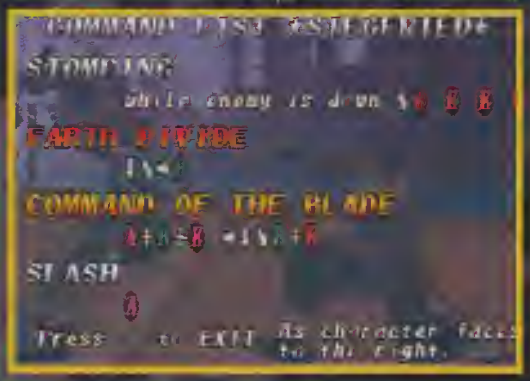


Sélectionnez et récupérez le stick des armes. Un petit plus qui ajoute une grande satisfaction personnelle.

EN RÉSUMÉ

Beau, jouable et franchement impressionnant, Soul Blade — même imparfait — risque d'avoir beaucoup de succès. Un grand jeu !

Répéter de tous les coups de chaque perso est un luxe appréciable. Mais le mode Training



LE CONTRE 1

Le contre de Mitsurugi se révèle particulièrement impressionnant. Il bloque le coup de son adversaire, le pousse pour s'offrir son dos et l'empale aussi sec.

LE CONTRE 2

Si certains personnages bloquent les coups d'épée, d'autres sont plus à l'aise avec les coups de pied. Li Long va le prouver à Taki !

GRAPHISME — 96%

C'est beau, parfois même magnifique. Les photos parlent d'elles-mêmes.

ANIMATION — 95%

Ça va aussi vite que la version jap' (même si le jeu est plus tassé). Un bon point.

SON — 96%

Les musiques sont superbes et variées. Voix digits excellentes.

JOUABILITÉ — 92%

Certains détails sont gênants, mais la grande majorité des joueurs ne trouvera sans doute rien à redire.

95

94%

85

PlayStation

SOUL BLADE

développeur: NAMCO
éditeur: SONY
textes: ANGLAIS
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: OUI (RECORD)
continue: INFINI
difficulté: VARIABLE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E

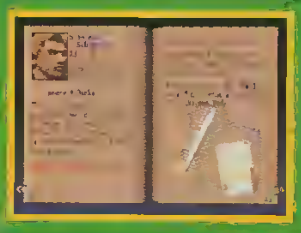
75

TOUT VOIR, TOUT

Soul Blade est un jeu qui cache bien des mystères... Alors, afin que vous en profitiez un maximum, nous vous révélons, dans ces pages, tout ce qu'il y a à savoir le concernant. Nous avons simplement laissé tomber les tips débiles qui consistent, par exemple, à changer la couleur de la petite culotte de Sophitia (en revanche, nous vous disons comment faire pour l'avoir en maillot de bain, hé ! hé !). Quoi qu'il en soit, ces trucs ne sont pas des codes (rassuré Bubu...), et il va falloir que vous assuriez pour en réussir certains. C'est un peu le but de toute façon, non ?

L'EDGE MASTER MODE : EN QUÊTE DE NOUVELLES ARMES

Ce mode un peu spécial vous invite à entreprendre — et réussir — une quête. Votre personnage se balade à travers le monde et, de combat, récupère différentes armes. Ces dernières vous serviront plus tard dans les autres modes. Les affrontements qui vous attendent sont tous soumis à une condition ce peut être une limite de temps, l'obligation de gagner en effectuant un Ring Out, réaliser une super attaque.. Il faut s'adapter, car lorsque les défaites s'accumulent, cela devient très énervant.
Les six premières armes — plus celle que vous avez « de base », ça fait sept — se trouvent facilement. La huitième, en revanche, peut être récupérable dans n'importe lequel des stages que vous avez déjà visités (argh !). La retrouver est parfois une galère sans nom, d'où un certain découragement. La fausse idée du jeu, à notre avis.



COMMENT JOUER AVEC SOUL EDGE ?

Vous pourrez jouer avec Soul Edge (le perso) — et avoir droit à un nouvel écran-titre — en réussissant à récupérer toutes les armes de l'Edge Master Mode. Une autre solution, plus simple, consiste à attendre d'avoir vingt heures

de jeu au compteur. Et pour voir combien de temps vous avez passé sur Soul Blade, il suffit de jeter un œil dans les options (records). Bien sûr, pour que le temps augmente d'une partie à l'autre, n'oubliez pas la sauvegarde

COMMENT JOUER AVEC SEUNG HAN MYONG ?

Pour combattre avec le père de Mina, il faut que Soul Edge soit disponible. C'est le premier point. Ensuite, vous choisissez l'Arcade Mode, et vous terminez ce mode d'abord avec Hwang, puis avec Mina. C'est aussi bête que ça ! Maître de Hwang, Han Myong possède en grande partie la même palette de coups que celui-ci (tout comme Soul Edge possède celle de Cervantès). Ce n'est donc pas vraiment un nouveau perso, mais bon... Une dernière chose : vous ne pouvez pas enregistrer de records ni voir de fin, en mode Arcade, avec les personnages cachés.

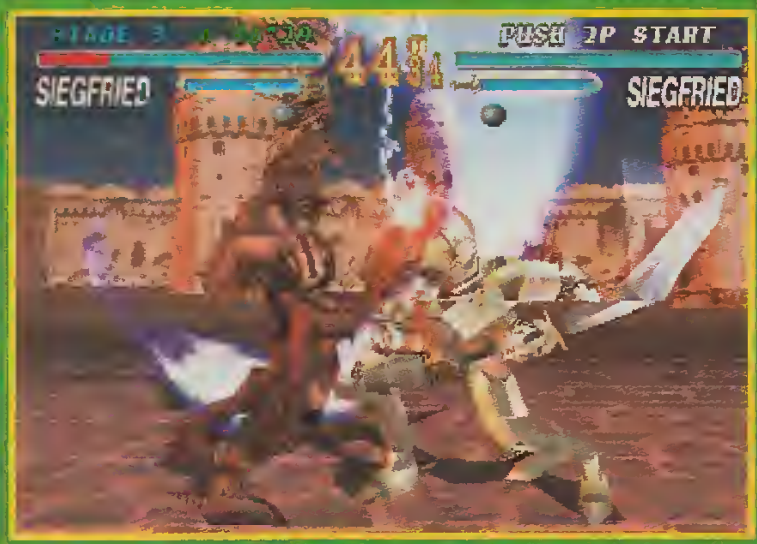
SAVOIR SUR SOUL BLADE

COMMENT FAIRE APPARAÎTRE LE COLYSÉE ?

Le Colysée est un stage de l'Edge Master Mode qui n'apparaît normalement pas en Versus. Vous pouvez néanmoins outrepasser cette règle en modifiant la taille du ring dans les options, soit vingt mètres. Ensuite, lors des combats en Versus, les stages défilent dans un certain ordre (pour un ordre aléatoire, appuyez sur L1 + Select pendant la sélection des persos), et — ô miracle — après celui de Cervantès s'affiche le Colysée.

COMMENT JOUER AVEC EVIL SIEGFRIED ?

Ça, c'est une question importante ! Car Siegfried peut être admiré dans une nouvelle tenue (ça ne sert franchement pas à grand chose, mais bon). Pour cela, il suffit de l'équiper de l'épée Soul Edge (sa huitième arme). Vous aurez alors un personnage très curieux, habillé d'une armure sombre, et ayant à la place du pied droit un sabot !
Le même genre de délire est possible avec Sophitia (on la voit en maillot de bain), mais pour cela il faut, en plus, avoir récupéré les soixante-dix armes de l'Edge Master Mode !



COMMENT MODIFIER LES SÉQUENCES DE FIN ?

Soul Blade présente une particularité assez extraordinaire : il est possible de modifier la fin de chaque personnage. Ici, par exemple, on voit une image de la fin normale de Taki (elle évite simplement les épées Soul Edge), et une autre de sa « seconde » fin (où elle bloque les épées). La technique la plus communément employée pour réussir ce petit prodige est simple : on appuie rapidement sur tous les boutons.
Avec Mina et Voldo, vous pouvez également essayer les directions bas/haut. Ça n'a l'air de rien, mais c'est un détail qui donne envie de s'y remettre et de s'attaquer au mode Arcade plusieurs fois. Bien vu monsieur Namco !

Over the World

BUSHIDO BLADE

PLAYSTATION

Square s'est fait un nom en devenant l'un des plus talentueux éditeurs de la G.B. Il est en train de réussir un exploit tout aussi spectaculaire avec les jeux de combat. Après Tobal, qui s'empêtrait encore à son moteur, Bushido Blade s'inscrit dans cette mouvance très particulière des simulations hors-normes et totalement novatrices. Mais attention : Bushido n'est guère accessible. Il innove, certes, mais il demande aussi pas mal d'efforts. Nombreux sont ceux qui ne l'apprécient que très moyennement. Ceux de ce qui, d'ailleurs, tout un tas de gens très familiers des simulations de combat qui adorent Bushido Blade non pas pour son ambiance (le simple fait ne se trouver n'importe où les coûte). Vous l'avez compris, les affinités divergent de façon exceptionnelle, et il est assez amusant de voir comment quelque chose de simple peut vous rétrécir

Le mode "normal" ne vous laisse à tuer dans combattants d'abord (!). Après l'avoir fait, vous vous qu'il ne s'est rien produit de spécial. Faut-il faire fait-il ne jouer aucun continue ?...

Lorsque vous touchez votre adversaire, c'est une gerbe d'étincelles qui s'échappe de son corps. Ici, pas une goutte de sang.

Lorsqu'on lui présente le jeu pour la première fois, on se dit que Square a pu avoir... Vous êtes seul face à votre adversaire, et votre but est de lui assener un coup de sabre pour vaincre...

PLUS QU'UN JEU, UN ÉTAT D'ESPRIT

Le principe de Bushido Blade a quelque chose de révolutionnaire. Pour la première fois dans un jeu de baston, il n'est pas question de vie, ni de jauge, ni de barre d'énergie. Il n'y a rien de tout cela. Le but du jeu consiste à vaincre son adversaire en le tuant. Pas de KO, pas de victoire aux points, pas de combat en plusieurs manches

Certains personnages ont le chic pour se mettre en mauvaise posture. Tatsumi n'aura plus jamais de descendance...

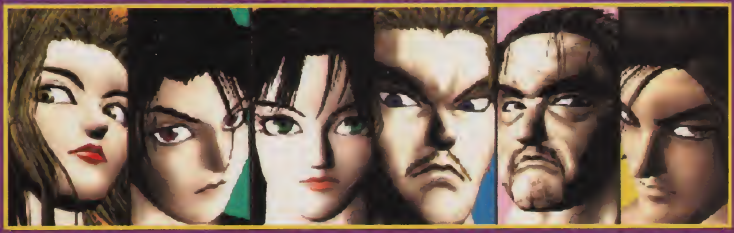
coup fatal. Point ! La durée d'un combat varie donc, en conséquence, de deux secondes à plusieurs minutes. C'est assez dement.
Les protagonistes de Bushido Blade sont au nombre de six. Chacun d'eux s'équipe d'une arme, au choix, parmi les huit disponibles. Vous avez la rapière, légère et rapide ; le marteau, beaucoup plus lourd ; le katana, une arme standard équilibrée... Evidemment, il vaut mieux donner une arme lourde à un personnage fort (il faut savoir qu'un perso faible peut tomber par terre en tentant certains coups avec l'epée de chevalier, par exemple).
Une fois sur le terrain de jeu, tout est permis. Vous pouvez courir, faire des petits pas de côté, effectuer des bonds immenses, grimper sur une plate-forme surélevée, ramassez une poignée de terre pour la jeter au visage de votre adversaire... La sensation de liberté et les différentes possibilités offertes sont extraordinaires. En ce qui concerne le combat, trois gardes (haute, moyenne et basse) sont possibles. A partir de ces postures, votre personnage est capable d'effectuer des attaques et des parades différentes. Les attaques consistent à donner un coup sec (parfois fatal, si l'adversaire est touché au visage, ou au moment où il va effectuer une action), ou bien assener une série de coups. Pour la parade, il suffit de détourner l'arme

Le mode Entraînement vous voit lutter avec des armes en bois. Ça ne change pas grand chose, mais bon...

LES BOSS

Si vous vous battez, en mode Story, en suivant la voie du samurai, vous tombez sur les quatre boss du jeu. Le premier, Katze, est un européen vicieux qui s'esquive rapidement vers l'arrière avant de vous tirer dessus à l'aide d'un flingue. Pas très fair play !
Sazanka, lui, vous attend sur la plage. Assez grand et grimé à la « The Crow », il possède, il faut l'avouer, une certaine prestance. Reste enfin Hokkyku Tsubame, une ninja armée d'un sabre, assez peu redoutable, et le vieux maître de votre confrérie, Hanzaki, qui s'impatiente dans son dojo.

LES PERSONNAGES



Hotarubi — Tatsumi — Mikado — Black Lotus — Utsusemi — Kannuki

RAPIDITÉ ⟷ **FORCE**

Mikado s'amuse à faire de grands bonds en s'appuyant sur sa lance. Pratique pour passer dans le dos de son adversaire.

au moment où elle va vous frapper afin de contre-attaquer. Ce n'est pas évident car il faut vraiment un timing particulier. De plus, si vous parez une arme lourde avec une autre plus légère, vous risquez d'être déséquilibré. C'est assez vicieux. Certains coups portés, s'ils ne tuent pas l'adversaire — cela dépend aussi parfois de la distance —, peuvent le blesser soit au bras, soit à la jambe. Dans le premier cas, il ne tient plus son arme qu'à une main, et ses coups sont donc moins rapides et puissants. Et s'il est touché à la jambe, il met un genou à terre et ne peut se déplacer que très difficilement. La palette des coups change alors du tout au tout (elle est beaucoup plus limitée). Il ne peut plus alors que compter sur la chance ou sur un coup de vice — et il y en a — pour remporter la victoire.

BUSHIDO : L'ESPRIT TRADITIONNEL JAPONAIS

Bushido Blade est un jeu extrêmement particulier. Nous l'avons déjà dit, mais le souligner une nouvelle fois n'est pas un luxe. Nombreux sont ceux, Tekkenistes acharnés, qui ne devraient que moyennement l'apprécier. Ici, pas de super coups, de prises démentes ou d'enchaînements de folie. Nous sommes face à un jeu qui demande calme, précision, patience... S'y essayer, à haut niveau, ressemble presque à un exercice de méditation. À notre humble avis, même

Vous pouvez vous amuser à faire le mort, mais un coup d'épée bien placé vous fera trépasser pour de bon.

L'OPTION LINK

En reliant deux PlayStation entre elles (avec deux Bushido, deux télés et tout le tintouin, vous connaissez...), vous pouvez jouer contre un pote en mode On View, dans lequel vous voyez par les yeux de votre personnage. C'est assez incroyable et surtout déstabilisant — enfin, au début. Il faut réapprendre, en particulier, à évaluer les distances. Heureusement, un petit mannequin, en haut à droite de l'écran, vous montre la posture exacte qu'adopte votre personnage. Utile pour être sûr de sa position de garde.

UNE AIRE DE JEU IMMENSE

Le mode Story relie une dizaine de lieux différents entre eux. Vous commencez sur la route des huit saules, et si vous vous dirigez vers le tunnel, plus bas, vous découvrez un autre décor, avec un pont ; et ainsi de suite. D'abord invisibles, les décors apparaissent lorsque les deux combattants en sont tout proches (il y a un petit temps de chargement, tout n'est pas en mémoire). Une excellente idée qui entraîne pas mal les persos au footing.

LE GRAND SALUT... AVANT LA MISE À MORT

Lorsque vous êtes blessé à la jambe, vous pouvez décider de vous offrir en sacrifice en appuyant sur Select. Vous vous mettez à genoux, baissez la tête et...

COUP DE VICE

Une fois à terre, vous avez toutes les chances de perdre. Tentez le tout pour le tout en lançant un couteau, et balancez, immédiatement après, un coup d'épée. Avec de la chance, vous tuez votre adversaire.

ESQUIVE ARRIÈRE ET CONTRE-ATTAQUE

ESQUIVE SUR LE CÔTÉ

Bushido Blade

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
SQUARESOFT

textes
JAPONAIS

genre
COMBAT

L'ambiance très prenante.

La qualité de la réalisation.

Le côté novateur.

Il faut vraiment se faire à la jouabilité très curieuse et jouer dans l'esprit « samuraï » pour apprécier ce jeu.

Si Bushido Blade n'est pas parfait, il dégage un « je-ne-sais-quoi » d'exceptionnel qui le rend remarquable. Un jeu à voir et à essayer. Absolument !

Chris,

« Alors Jésus lui dit : "Remets ton épée à sa place car quiconque se sert de l'épée périra par l'épée" » (évangile selon Saint-Matthieu, XXVI, 52).

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

NEO GEO/NEO GEO CD

Séquence souvenir : Fatal Fury Special (prononcez « spé-chiaul ») est sorti en novembre 93. Je le vois, le teste, en tombe amoureux et décide, dans la foulée, de me procurer le jeu et la console. 1 300 francs la cartouche... Je n'en ai acheté qu'une, mais je l'ai rentabilisée ! Avril 97. Après un Fatal Fury 3 et une version Real Bout — deux très bons jeux qui ne détrônaient tout de même pas, dans mon cœur, la mythique version « Special » —, voici qu'arrive Real Bout Fatal Fury Special. Le titre est aussi long, que le jeu est bon. C'est tout dire.

Les gens de chez SNK se sont apparemment rendus compte que le vieux FF Special possédait des qualités de fun et de jouabilité inégalées. Ils les ont reprises, ont fait un mix entre tous les persos du FF Real Bout et du Special,

et la Neo Geo accueille une nouvelle petite merveille. Ils sont forts chez SNK. Vraiment, très très forts...

Malgré les apparences, Tung ne s'appuie pas sur le bâton de Billy. Mais la photo est rigolote.

WHAT'S OLD, WHAT'S NEW ?

Ce nouveau Fatal Fury peut être appréhendé de deux manières. Soit on se dit qu'il repompe toutes les idées du Special et du Real Bout sans vraiment innover, auquel cas on le considère avec un certain dédain. Soit on l'aborde sans se poser de questions,

Voici l'illustration — sublime, il faut l'avouer — du double plan de Real Bout Special. Deux triple Power Geyser en simultané, ça tape !

DUCK DANCE

En effectuant la manip deux fois bas + ABC, vous faites danser Duck. Si vous laissez les boutons enfonçés peu de temps, vous aurez le droit de sortir sa super attaque level 1. Si vous attendez plus longtemps, la level 2, etc. (comptez le nombre de tours qu'effectue le pinu-pinu autour de sa tête). Voici les manips exécutables après chacune de ses danses :

- Super level 1 : arrière (concentrer), avant, arrière, avant + BC. Ou en l'air : droite, diag bas-droite, bas + BC.
- Level 2 : bas, diag bas-gauche, gauche, diag bas-gauche, gauche + BC.
- Level 3 : bas, diag bas-droite, droite, diag bas-droite, droite + BC.
- Level 4 : inverse Yoga Flame + C, A, A, B, A, B, B, C, C, Dragon C (très difficile à sortir).

Nouvelle démonstration de la puissance de Geese. Pour réussir ce Rush, faites : inverse Yoga, avant + A, A, A, B, B, B, C, C, C, Hurricane C.

en appréciant simplement le plaisir de jeu énorme qu'il procure. J'ai choisi la deuxième solution, et me refuse à considérer ce RBS (Real Bout Special) comme étant une arnaque. Je vous assure que ce n'en est pas une !

Les personnages disponibles sont au nombre de vingt (Geese inclus). Et si on compte en plus ceux du mode EX *(lire encadré Tips)*, on se retrouve avec un nombre appréciable de combattants.

Un nouveau super pouvoir ? Non, simplement une source d'eau qui jaillit au moment où Kim frappe ce bon vieux Joe.

ON L'APPELLE MONSIEUR...

Voici un exemple d'enchainement meurtrier avec maître Geese. Vous commencez par une parade sur un coup normal (Yoga Flame B), l'adversaire est déséquilibré, et vous n'avez plus qu'à placer les manips suivantes : avant (maintenir), A, B, C, arrière C (maintenir), avant C, bas C. C'est un enchainement relativement simple et très impressionnant.

Dossier Baston

Le plan que vous pouvez admirer dans les pages précédentes illustre le grand retour de certains des persos de FF Special : Laurence Blood, Wolfgang Krauser, Tung Fue Rue et Cheng Zinhan. Nous avons laissé Geese de dos, symbolisant le perso caché (on se prend un minimum la tête, quand même).

Question intérêt, la palette des coups de chacun d'entre eux se révèle très riche, et les possibilités d'attaque et de défense rendent ce jeu démentiellement prenant. Citons, par exemple, le double plan (super bien géré) ; l'esquive deux fois arrière ; l'arrière-avant + A (comme dans le Special, pour être invincible un court instant) ; les Rush Combo (qui ne retirent pas trop d'énergie) ; les différentes super... Quand on a joué au Real Bout et au Special, on retrouve aisément toutes ses marques, et quelques parties suffisent à se remettre illico dans le bain. Par ailleurs, sur le plan de la réalisation, RBS tient vraiment bien la route. Les thèmes musicaux du Special ont été repris et remixés, les décors sont beaux et variés, et la jouabilité s'avère quasi parfaite. SNK signe là une de ses plus belles réalisations (avec Samurai Shodown IV), et même s'il n'innove pas fortement, le plaisir de jeu qu'il procure efface toutes les critiques négatives. Si vous avez la chance de posséder une Neo Geo, voici encore un incontournable.

Sokaku possède une super attaque aussi efficace qu'impressionnante. Le monde des esprits lui appartient...

Chris,
échange Neo CD 50 Hz, très peu servie, contre Neo CD 60 Hz. Et j'offre une boîte de chocolats avec la console !

TIPS !

En réalisant la manip que vous voyez sur la photo du bas, à l'écran des scores (attention, il faut appuyer sur A, puis B, puis C, pas sur les trois touches en même temps), vous entendez la voix de Geese pousser son célèbre « Come on ! ». Il se retrouve alors dans la palette des persos disponibles, et vous pouvez jouer avec. Mais ce n'est pas tout ! En effet quatre combattants sont maintenant présents en mode EX (nouveau look et nouvelle palette de coups) : Blue Mary, Andy, Tung et Billy. Pour les sélectionner dans ce mode special, laissez enfoncés B et C avant de les choisir.

POUR LE DÉLIRE

Comme de coutume dans ce genre de jeux, on peut, en se prenant la tête, réussir à prendre des photos assez incroyables. En voici quatre assez « olé olé » prises sur le vif. J'espère que vous saurez les apprécier...

EN RÉSUMÉ

Un classique relooké, avec le meilleur du FF Special original, qui procure un énoooorme plaisir de jeu !

GRAPHISME — 96%
La Neo Geo dans ce qu'elle peut faire à peu près de mieux. 394 mégas bien utilisées.

ANIMATION — 95%
La vitesse des combats est parfaite, les mouvements bien décomposés... RAS.

SON — 96%
Les musiques sont souvent très classes, même sur cartouche. Bel effort.

JOUABILITÉ — 98%
Depuis le temps, SNK connaît son boulot. La jouabilité est donc toujours aussi parfaite.

96%

90

85

Neo Geo/Neo Geo CD

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

développeur	SNK
éditeur	SNK
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	VARIABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F — CD / Cartouche

75

COMBATS À VENIR...

Les adeptes des jeux de combat sont à la fête. En plus des excellents titres que nous venons de vous présenter, d'autres petites merveilles devraient être disponibles dans les semaines — ou les mois — à venir. Petit tour d'horizon des meilleurs titres annoncés.

PLAYSTATION

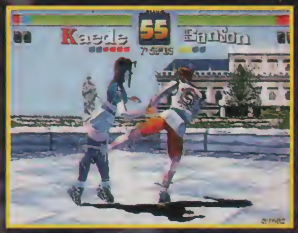
Impossible de faire l'impasse, bien sûr, sur le très attendu Tobal 2 (Squaresoft), qui devrait être sorti au Japon au moment où vous lisez ces lignes. Nous vous en avons déjà parlé plusieurs fois, mais ce jeu semble tellement riche et extraordinaire que, à l'image des canards japonais, nous avons la possibilité d'en « torcher » des pages et des pages sans jamais faire de remplissage, ni même nous lasser. Jetez donc un coup d'œil aux séquences photos qui illustrent cette page, et imaginez le résultat lorsque vous verrez tout cela s'animer... On vous prépare l'OTW le plus complet possible, le mois prochain.

Caché dans l'ombre du jeu Square, le Fighter's Impact de Taito a la malchance de sortir le même jour au Japon : le 25 avril. Cette simulation présente la particularité de posséder trois modes de combat différents par personnage. À vous de choisir celui qui vous convient le mieux avant chaque rencontre. Un bon moyen de renouveler l'intérêt du jeu.

La borne d'arcade dont Fighter's Impact est tirée se distingue surtout par son côté réaliste et l'animation très poussée des persos (qui, avouons-le, ne sont pas très beaux). Espérons que ces qualités seront conservées sur la version PlayStation.

Plus anecdotique, signalons enfin la sortie d'une version « The Best » de Samurai Spirits III, en vente depuis un mois au Japon. Vendue 2 800 yen (à peu près 140 francs), elle est censée être plus rapide et un peu mieux réalisée.

Fighter's Impact privilégie le réalisme sur l'esthétique.



SORTIE FRANÇAISE

Dans les mois à venir, un seul jeu de combat est prévu dans notre beau pays sur PlayStation : Fatal Fury Real Beut, en juin. Sa sortie tardive (il arrive plusieurs mois

Ces séquences photos vous montrent à quel point Tobal 2 est devenu plus beau et impressionnant. Espérons que le jeu reste toujours aussi technique.

Dossier Baston

VF 3 Saturn atteindra-t-il la qualité de ces photos arcade ?

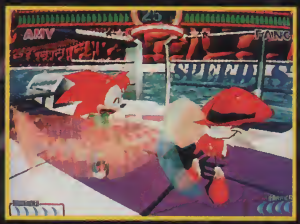
après la version japonaise) pose une nouvelle fois le problème des délais. Non seulement les adaptations SNK se concrétisent longtemps après les sorties des jeux originaux sur Neo Geo, mais, de plus, le joueur français doit attendre qu'elles soient distribuées dans son pays. On en arrive alors à des situations intolérables qui font largement pencher la balance en faveur de l'import — surtout lorsque les jeux proposés en France sont plus lents et/ou tassés. Quel fan de Tobal va attendre la sortie française de Tobal 2 ? Le pauvre « gars » qui n'a pas la possibilité de faire tourner un jeu japonais sur sa console... Les autres, fatalement, se tourneront sans hésiter vers la solution import.

SATURN

La Saturn est, de loin, la console sur laquelle est attendu le plus de jeux combats intéressants. Le problème, c'est que les dates de sortie des plus gros titres à venir ne sont pas encore fixées. C'est notamment le cas pour Virtua Fighter 3, le plus attendu de tous, sans doute seul capable de faire un peu d'ombre au succès insolent de la PlayStation, qui profite des titres Square et Namco. Apparemment, Sega travaille d'arrache-pied pour proposer un boost qui tienne la route (sans doute une cartouche spéciale) et permette d'approcher la perfection de l'arcade. Croisons les doigts et espérons que l'attente ne soit pas vaine.

Avec Last Bronx, c'est un peu la même chose. L'adaptation de la borne d'arcade est annoncée depuis un bout de temps, mais on ne voit toujours rien venir. Enfin, disons plutôt qu'il n'y a pas grand chose. La conversion se fait, semble-t-il, assez lentement, même si les photos de Last Bronx Saturn se multiplient. Et l'excuse relative à la difficulté d'adaptation est moins valable que dans le cas VF 3, puisque la borne d'arcade est basée sur la carte Model 2 (comme VF 2). Il serait bon que les programmeurs de chez Sega Japon accélèrent la cadence.... En tous cas, les joueurs n'accepteront pas de conversion bâclée. Pour poursuivre avec les titres Sega, signalons l'annonce du développement de Sonic Fighter. En arcade, il n'a eu qu'un succès très relatif, mais il peut s'avérer assez amusant. Remarquez, s'ils nous le sortent en 98, on ne leur en voudra pas.

Les autres titres annoncés sont signés Capcom et SNK, sans aucune dates de sortie prévues, la également.



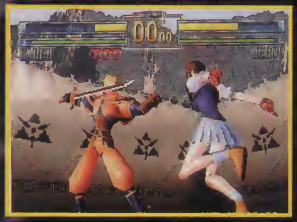
Sonic Fighter est avant tout réservé à un public jeune (arcade).

X-Men VS Street Fighter. La mode du mix en marche.

Dead or Alive, concurrent tardif de VF 2, dans sa version arcade.

ment. Cela étant, les amateurs seront sans doute ravis d'apprendre que X-Men VS Street Fighter est prévu sur leur console. Pour ce qui est des titres SNK, Samurai Shodown IV et Real Bout Special ont de fortes chances d'être adaptés, mais ce n'est pas confirmé. Même chose pour Dead or Alive, le jeu de combat en 3D de Tecmo.

D-Xhird, ou comment rejouer à Toshinden sans s'en apercevoir...



Les photos Saturn de Last Bronx laissent augurer le meilleur.

Le Giant Swing, un classique indémodable (Anarchy in the Nippon).

Pour les amateurs, signalons que la nouvelle création de Takara, D-Xhird, sort au Japon en mai. Les photos disponibles du jeu semblent assez impressionnantes ; on espère donc qu'il rattrapera un peu le décevant Toshinden 3.
Pour finir, penchons-nous sur un jeu un peu à part : Anarchy in the Nippon. Prévu pour juillet, il met en scène des personnages tirés de l'imagination de joueurs nippons de Virtua Fighter. La boîte de développement du jeu, Mediamuse, totalement inconnue au bataillon, ne devrait pas, pour un premier essai, faire des miracles. Mais comme ce sont de « vrais » joueurs qui supervisent Anarchy in the Nippon, l'intérêt et le plaisir de jeu pourraient bien être au rendez-vous...

SORTIE FRANCAISE

Le seul jeu de combat Saturn prévu dans notre beau pays en juin est Fighter's Megamix. Rappelons brièvement qu'il met en scène les personnages de Virtua Fighter et ceux de Fighting Vipers (plus d'autres « cachés », assez délirants). Bénéficiant d'une bonne jouabilité, Fighter's Megamix pèche cependant par une qualité graphique médiocre. Un « appétizer » en attendant VF 3.

LES SORTIES ARCADE

À l'heure où vous lisez ces lignes, Tekken 3 ne devrait pas tarder à sortir en France. Contrairement à ce que j'avais écrit dans le test arcade, il y a quelques mois, Tekken 3 propose bien dix persos, et non pas neuf (désolé !). J'avais joué sur une version non-finalisée, sans Eddy, le black fan de piercing, que vous pouvez admirer sur la page suivante. Extrêmement impressionnant, le jeu devrait suivre la voie de ses deux prédécesseurs et connaître un grand succès. En attendant une version console, matez donc les photos et faites-vous envie...

Continuons en cœur, en rappelant le développement en cours de Vampire Savior, troisième épisode de Darkstalkers (présenté dans la rubrique arcade du mois dernier), et celui de Marvel Super Heroes VS Street Fighter, qui reprend évidemment le principe de X-Men VS SF. Dix-huit persos y seront disponibles : Spiderman, Captain America, Hulk, Wolverine, Black Heart, Shuma-gorath, Omega Red, Cyclope, Sakura, Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim,

Vampire Savior Capcom devient le roi de la démesure.

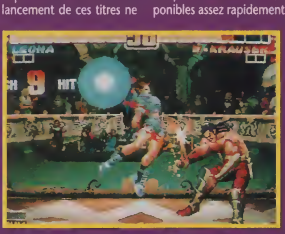
LES SORTIES COMMUNES

Plusieurs titres sont annoncés sur Saturn et sur PlayStation. Commençons les festivités en annonçant la sortie prochaine de KOF 96 sur PlayStation. La Saturn a eu droit à la primeur de la conversion. Sony suit le mouvement de quelques mois.

Toujours dans les titres SNK, les collectionneurs seront heureux d'apprendre la sortie, dans un seul et même pack, des deux premiers Samurai Spirits. Capcom, de son côté, joue sur le même tableau en annonçant une Street Fighter Collection, qui réunit sur un unique CD : Super SF II, Super SF II X et un autre Street « surprise » (les photos que vous voyez sont issues du Super SF II version PlayStation). J'en connais quelques-uns qui vont être aux anges...
Dans un autre genre, mais toujours du même éditeur, notons la sortie de Marvel Super Heroes . Les dates de lancement de ces titres ne sont pas connues mais, hormis Marvel Super Heroes, ils devraient être disponibles assez rapidement.

Marvel Super Heroes.

Super Street Fighter II (PlayStation).



KOF 96 fait partie des séries phares de SNK. Réservé aux pros.

Dossier Baston

Zangief, Vega, Gouki et Dan, dont un nouveau, Nohmaro, qui fait ici son apparition du côté des Street Fighters. On attend de voir ce que tout cela peut bien donner.
Enfin, last but not least, le très attendu Samourai Spirits 64 prévu pour la fin de l'année en arcade. Premier titre annoncé sur Neo-Geo 64, la nouvelle borne d'arcade de SNK, cette mouture du célèbre Samourai semble graphiquement incroyable (matez les photos, la claque, non ?). Reste à savoir si l'aspect technique sera à la hauteur de l'aspect esthétique, et si, dans un avenir plus ou moins proche, SNK compte sortir le jeu sur une console de salon. Pour l'heure rien n'est sûr. Comptez sur nous pour suivre de près cette affaire...

Les nouvelles photos de Samurai 64 vont rendre fous les amoureux de la série. Admirez...

Voilà, notre petit tour d'horizon des sorties consoles et arcade est terminé. Nous avons laissé à part ceux qui nous semblaient de moindre importance mais, même ainsi, l'avenir parait plutôt prometteur. Les jeux de combat ont encore de beaux jours devant eux.

Tekken 3 promet des parties endiablées où les enchaînements les plus fous seront possibles.

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga chez Score Games.

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 256 F + 770 Crédits Player au lieu de 320 F.

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion chez Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir publicité dans magazine et bon de commande).

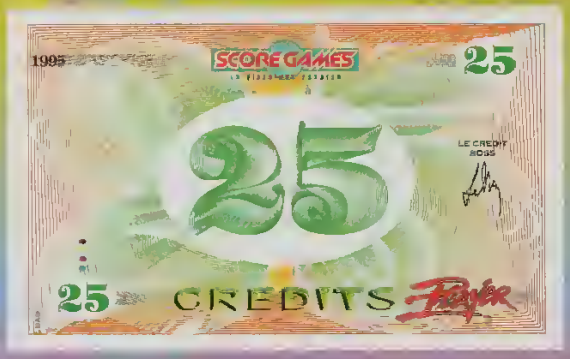
Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Systeme Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes completes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. **Article 4.** Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du present reglement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

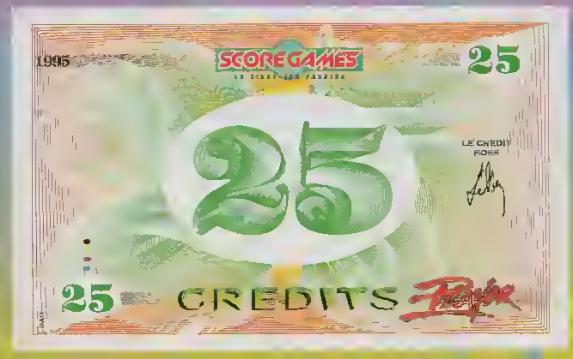
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
50
LE CREDIT BOSS
50
50 CREDITS Player


1995
SCORE GAMES
25
LE CREDIT BOSS
25
25 CREDITS Player

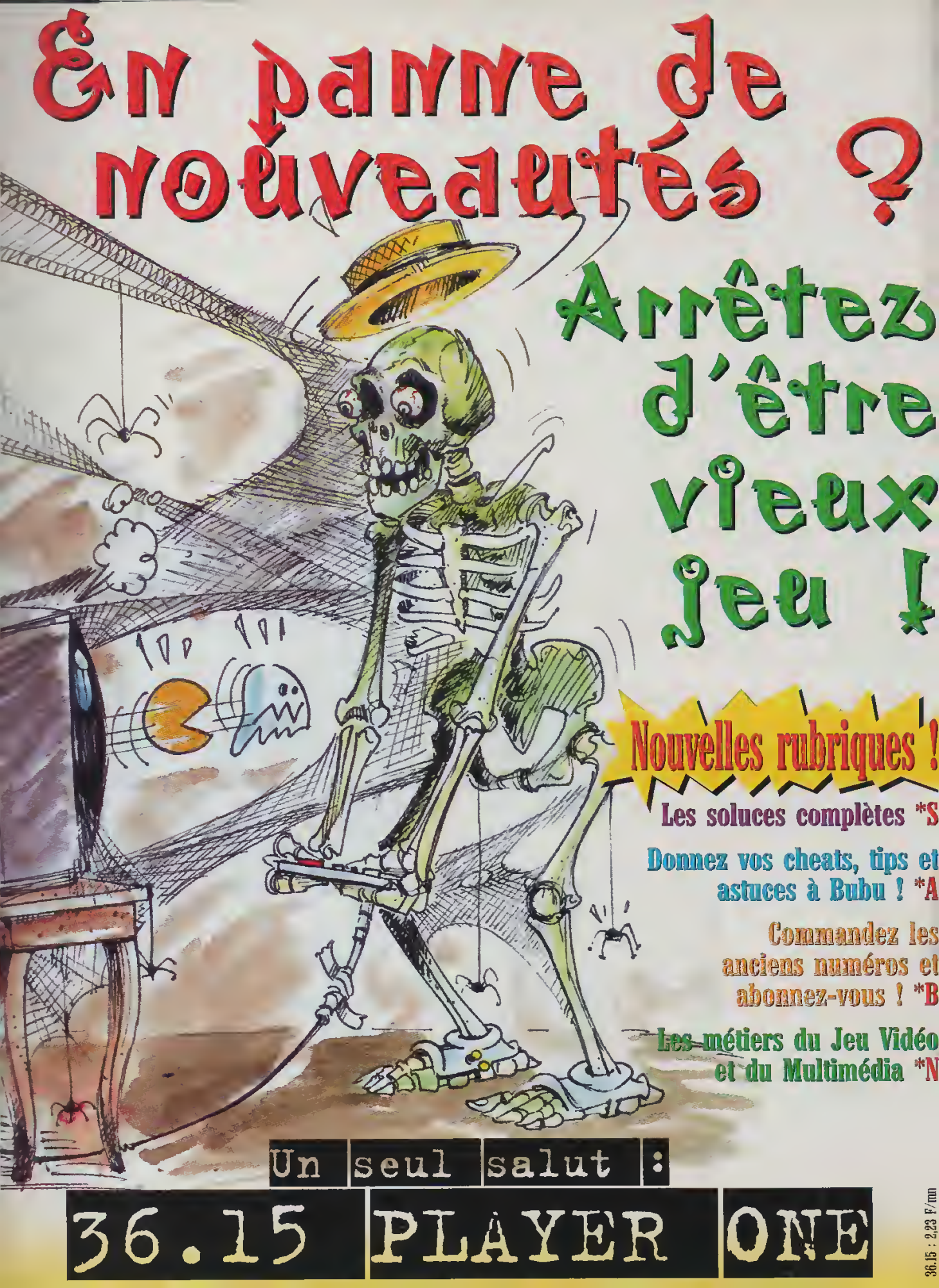
1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

1995
SCORE GAMES
10
LE CREDIT BOSS
10
10 CREDITS Player

Toute l'info Manga
ET
PLEIN DE
(BONNES)
SURPRISES
VOUS
ATTENDENT
SUR LE
NOUVEAU
36.15
MANGA
PLAYER
3615 : 2,23 F/mn. Illustration : Emmanuel Vegliona.

LE RETOUR DU JEDI™
"LE RETOUR DU JEDI"
MARK HAMILL HARRISON FORD CARRIE FISHER
BILLY DEE WILLIAMS ANTHONY DANIELS
DAVID PROWSE KENNY BAKER PETER MAYHEW FRANK OZ
RICHARD MARQUAND HOWARD KAZANJIAN
LAWRENCE KASDAN ET GEORGE LUCAS GEORGE LUCAS
GEORGE LUCAS JOHN WILLIAMS
www.starwars.com
Sortie nationale le 23 avril 1997


En panne de nouveautés ?
Arrêtez d'être vieux jeu !
Nouvelles rubriques !
Les soluces complètes *S
Donnez vos cheats, tips et astuces à Bubu ! *A
Commandez les anciens numéros et abonnez-vous ! *B
Les métiers du Jeu Vidéo et du Multimédia *N
Un seul salut :
36.15 PLAYER ONE
36.15 : 2,23 F/mn

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Vandal Hearts 90
Speedster 94
Jonah Lomu Rugby 96
Test Drive Off Road 98
Allied General 102
Need for Speed 2 104
Super Puzzle Fighter II 106
Carnage Heart 110
Power Rangers Zeo 110
Trash It 110
Area 51 111
All Star 1997 111
Atari's Greatest Hits I 111

Saturn

Saturn Bomberman 86
Gekka Mugentan Torico 100
Mass Destruction 111

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des bosses, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre pointe de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

SATURN BOMBERMAN

Bomberman est un jeu mythique au principe aussi simple qu'efficace. La version Saturn, quoique sans surprises, reprend avec bonheur les éléments des versions Nec et SNES. Et, de nouveau, la magie opère !

Bon, inutile de présenter Bomberman. Tout le monde connaît ce jeu qui a fait la gloire — et la fortune — de Hudson. Ces petits bonhommes courts sur pattes, qui se déplacent en faisant un bruit rigolo et s'amusent à se faire exploser la tête à grands coups de bombes, ont connu un succès planétaire. Et ils le méritent ! Leurs adeptes ne comptent plus les soirées endiablées au cours des-

LES OPTIONS

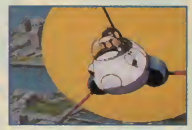
Les différents menus de ce Saturn Bomberman, bien que dans l'ensemble assez classiques, réservent tout de même quelques surprises assez réjouissantes. Étudions-les dans le détail. Lorsque vous découvrez la page de présentation, trois choix vous sont proposés : Normal

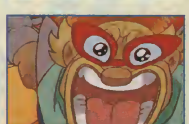
MASTER GAME

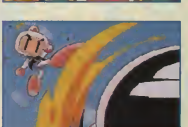
Ce mode de jeu, un peu spécial, vous invite à traverser vingt tableaux censés représenter une sorte de parcours du combattant. Selon votre score, vous aurez droit à un grade plus ou moins élevé.

quelles ils ont maudit leurs adversaires, rageant et riant à la fois — la surexcitation les faisant passer en quelques secondes de la joie intense à la déception amère. Une partie de Bomberman en entraînant forcément une autre, l'extinction des feux n'a lieu, la plupart du temps, que lorsque les paupières des participants refusent de rester ouvertes plus long-

La station high-tech est un endroit très dangereux. Une fois que vous l'aurez traversée, la fin ne sera plus très loin.





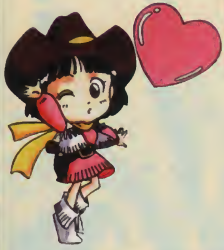


UN VRAI D.A.

Les cinématiques de l'intro et du mode Story mettent les Bombermen et leurs ennemis en situation. De très bonne qualité, ces séquences sont vraiment rigolotes, et elles permettent de s'attacher encore plus aux personnages.

Avis des Bomberplayers

REYDA : « Bomberman est basé sur un concept simple, mais efficace, que vous connaissez tous. Pour ne pas encombrer inutilement cet espace, je vais aller droit au but. Commençons par les quelques défauts : il est un peu lent, la croissance des montures est superflue, les ziques sont perfectibles, les graphismes sont à peine au-dessus de la version 95 sur PC Engine (ma préferée).
Les points forts (il y en a !) sont : le jeu à deux en coopération, grandiose, et le mode Battle à dix joueurs, qui devrait rendre fou les amateurs de blast (et faire la fortune de leurs opticiens...) »



JUNGLE FEVER

Ce plan, quelque peu morcelé, vous montre de quelle façon les différents tableaux d'un même monde, en mode Story, peuvent être reliés. Ici, dans le monde de la jungle, vous commencez en bas à gauche, puis vous évoluez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Pour passer à un autre endroit, vous vous baladez à dos de tortue, ou bien utilisez le sommet du crâne d'un dinosaure docile. C'est amusant. Pour terminer un tableau, vous devez simplement détruire tous les... euh, « machins » surmontés d'une boule rose que vous rencontrez. Les plus acharnés ne se contenteront sans doute pas de ça, et chercheront à détruire la totalité des ennemis, tout en récupérant le maximum d'options.

Le jeu à dix est possible mais il est recommandé de s'y essayer sur un grand écran 16/9e. Et attention aux fils des paddles...

Game, Battle Game et Master Game. Le Normal Game vous invite, seul ou à deux, à traverser différents mondes à thème (le far west, la jungle, la fête foraine, etc.), dans lesquels vous rencontrerez des gros boss, des tas d'ennemis différents... Bon, c'est un mode de jeu nécessaire et sympathique, mais ce n'est pas le plus important. On le termine une fois, et puis basta !
Le Master Game, lui, vous propose de parcourir vingt tableaux en essayant d'effectuer le score le plus élevé possible (lorsque vous tuez plusieurs adversaires simultanément, les points se multiplient). Vous voyez votre petit Bomberman entrer dans une sorte de temple, d'où il doit essayer de ressortir. Amusant.
Le Battle Game, enfin, est de loin le mode de jeu le plus intéressant. C'est là que vous pouvez décider de jouer, en même temps, jusqu'à dix. C'est une possibilité assez rarement envisagée puisque, pour cela, il faut avoir à dispo : une énorme télé, deux « sixtupleurs », dix paddles et beaucoup de copains pas trop lourdingues (ce qui n'est pas toujours chose

Dans le far west, posez des bombes près du cactus pour jouer à la loterie et essayer de gagner des bonus.

aisée...). Avec un seul sixtupleur, on peut déjà jouer jusqu'à sept, et avouons-le, la plupart du temps, c'est largement suffisant.
En mode Battle, huit tableaux de jeu sont disponibles (le normal, le « trampolines », le « sable-mouvant », etc.). Vous y jouez en individuel ou bien par équipes ; ces dernières étant modulables à l'envi (il peut y avoir deux équipes de deux joueurs et une de trois joueurs, par exemple). Vous pouvez établir le temps imparti dans chaque manche, ou bien le nombre de rounds gagnants. Vous pouvez également autoriser les personnages qui se font exploser, au cours d'une partie, à réapparaître sur le bord de l'écran pour lancer des bombes... Les possibilités sont nombreuses, et tous ces détails prouvent que la version Satum de Bomberman a bénéficié d'un soin certain. Ça fait plaisir.

C'EST DE LA BOMBE !

Certains reprocheront peut-être à Satum Bomberman son « classicisme ». Il ne semble pas, en effet, vraiment tirer parti des capacités d'une 32 bits ; on aurait sans doute pu le retrouver (au pixel près) sur des machines moins puissantes. C'est vrai. Mais qui se plaint de cette simplicité ? Personne puisque Bomberman lui doit son succès. Alors d'accord, certains se plaisent à rêver à de nouvelles sensations au regard des photos du futur Bomberman sur Nintendo 64 (lire en Stop Info). Mais tant qu'on n'a pas le jeu entre les mains, les images pourront être aussi extraordinaires qu'elles le veulent, cela ne nous avancera pas à

Avis des Bomberplayers

ELWOOD : « Remember, Bomberman sur Super Nintendo. Les parties endiablées à quatre, les crises de nerf, le jeu par équipes, les bombes qui volaient dans tous les coins, à la recherche d'un personnage à griller... Une véritable folie rythmée par les vociférations des joueurs survoltés ! C'était la belle époque, et il semblerait qu'avec cette version Satum, ce soit reparti pour un tour. Bomberman n'a rien perdu de son panache et de son intérêt. Ce jeu est une "tuerie absolue", à posséder sans faute, sous peine de passer à côté d'une légende éternelle ! »

FAUT PAS S'LAISSER IMPRESSIONNER...

En mode Story, vous allez rencontrer tout un tas de boss. Au début, ils sont assez ridicules, et puis, les stages passant, ils deviennent plus gros, plus forts, plus puissants et donc, plus difficiles à battre.
Le truc énervant, c'est d'arriver à un boss avec le plein d'options (genre douze bombes déclenchables, avec des flammes qui vont d'un bout à l'autre de l'écran), et de perdre petit à petit tous ses avantages. On se fait toucher une, deux, trois fois... Et on redevient un petit bomberman miteux qui pète à deux cases de distance. Jouez donc prudemment. Et essayez toujours d'avoir un dino avec vous.

Appuyer en même temps sur L et R vous permet de descendre de votre dino. Attention à ne pas vous le faire piquer.

En Story, vous pouvez parfois utiliser des éléments du décor. Ici, le Bomber blanc s'en donne à cœur joie sur son canon.

Combiner les options « passe-muraille » et « bombe déclenchable » s'avère redoutable. Rien ne peut vous arrêter.

Le pauvre petit Bomber blanc se retrouve coincé entre les blocs. Pour l'en sortir, une seule solution : le suicide.

grand chose. Je suis un inconditionnel de Bomberman. J'ai beaucoup joué à cette version Saturn, et je peux vous dire qu'elle réunit tous les ingrédients du succès. Il faut savoir se laisser séduire par les qualités évidentes d'un jeu sans chercher à vouloir toujours mieux. Alors, laissez-vous tenter par une petite partie de Saturn Bomberman. Le plaisir que vous en retirerez sera explosif. Parole de moi...

Chris,

« je te tiens, tu me tiens par la bombinette, le premier de nous deux qui ri... Boum ! »

Gardez enfoncé L et R avant la sélection des persos, en mode Battle. Vous aurez alors deux combattants de plus.

LES DINOS

Les cinq dinos ont une couleur propre qui indique leur capacité. Le vert peut courir, le rose effectue des bonds, le bleu tape du pied dans les bombes, le jaune immobilise ses adversaires en criant, et le violet devine où sont cachées les options.

SATURN BOMBERMAN

développeur	HUDSON
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	GENIAL
joueur(s)	1 A 10 (!)
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 98%

en résumé

Bomberman Saturn est une merveille de fun et de simplicité, que les multiples modes et le jeu à dix rendent incontournable.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 85%
C'est clean, sans être extraordinaire. Cela dit, cette simplicité est une force.

ANIMATION 95%
Vu le peu de choses à gérer, il serait dommage qu'il y ait des ralentissements.

SON 92%
Ziziques rigolotes, sons efficaces. On est tout de suite dans l'ambiance.

JOUABILITE 93%
C'est de la dentelle. S'il y a un problème, c'est à cause de vous... ou du paddle !

VANDAL HEARTS

PlayStation

Avec Suikoden, en début d'année, Konami s'attaquait à un genre nouveau pour lui : le RPG. Quelques mois plus tard, il récidive avec un Vandal Hearts qui mérite toute votre attention.

un RPG tactique, à la portée de tous les possesseurs de PlayStation.

WARGAME, QUAND TU NOUS TIENS !

Du fait de sa forte tendance au wargame, Vandal Hearts repose essentiellement sur les combats. N'allez pas pour autant croire qu'il s'agit d'un jeu bourrin, bien au contraire. Vous contrôlez une troupe de personnages menée par Ash Lambert, qui se retrouve embringuée dans une quête ayant pour but l'épée Cœur de Vandale. Derrière cette quête « bateau », se produit une série

LA MAGIE A

Comme bon nombre de jeux de rôle, la magie est une composante essentielle de Vandal Hearts. Sauf cas particulier dicté par les circonstances, c'est par elle que vous devrez entamer un tour de jeu. Les effets spéciaux sont de toute beauté

Il y a de ça trois ans, Sega frappait un grand coup en commercialisant Shining Force, un nouveau style de RPG qualifié de tactique. Tactique parce que s'inspirant de notions purement wargames. C'était du temps de la Megadrive et, graphiquement, ça faisait plus que tenir la route. Mais le temps passe, les esprits et la technologie évoluent. Ainsi, plus tard, sur Saturn, Sega (eh oui, encore !) présentait au public un excellent Mystaria, qui en mettait plein les mirettes. Enfin, avec Vandal Hearts, Konami propose désormais

Les dialogues comportent souvent quelques expressions vulgaires.

Sur les champs de bataille, les personnages peuvent pousser les rochers afin de blesser les adversaires situés sur leur trajectoire.

À l'issue de chaque combat, un tableau décompte les adversaires morts.

Les pointe de cette carte représentent une ville ou un champ de bataille.

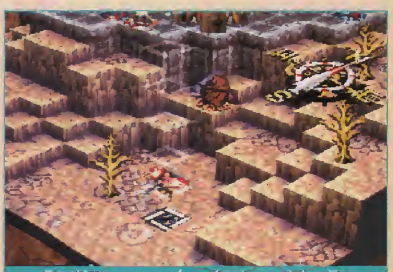
part n'étant pas au contact, ne subissent pas de riposte. La troisième étape consiste à faire monter vos guerriers afin qu'ils combattent au corps à corps, et accessoirement couvrent les archers et les mages. Enfin, lancez des sorts de soin aux personnages qui en ont besoin. C'est la fin de votre tour de jeu ; l'adversaire enchaîne alors selon la même procédure.

VANT TOUT

— plus particulièrement dans le cas des sorts offensifs. Il faut cependant reconnaître que certains sorts (Salamander et Ultra Healing) sont peut-être un peu trop puissants et déséquilibrent parfois les combats en votre faveur.

d'événements tout aussi bateaux, qui ne sont d'ailleurs pas sans rappeler Suikoden. Votre périple est rythmé par de nombreux combats qui durent en moyenne une bonne demi-heure. Lors de chaque affrontement, vous avez un objectif précis à remplir. La plupart du temps, il s'agit de tuer tous les adversaires, tout en faisant en sorte que leur leader reste en vie. Dans d'autres cas, il est question de mener votre groupe en un point précis du champ de bataille, ou encore de détruire un mécanisme en un temps limité...

L'action repose sur une notion de « tour de jeu ». À chaque tour, vous contrôlez individuellement tous vos personnages. Ils peuvent, à tour de rôle, se déplacer et effectuer une action. Sachant que l'attaque d'un guerrier se traduit par la riposte de son opposant, il convient de respecter quelques règles d'or, qui vous permettront de mener à bien votre mission. Dans un premier temps, lancez les sorts offensifs ; ils affectent généralement plusieurs ennemis sans possibilité de riposte. Faites ensuite attaquer les archers qui, pour la plu-


Des objets sont enterrés sur les champs de bataille. À l'emplacement du fossile se trouve un mineral de mythril.

Dans la plupart des combats, vous devrez également comprendre le fonctionnement d'un mécanisme.

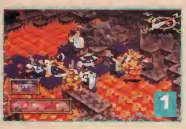
Les avis coup de cœur

REYDA : « Les missions sont variées, de par les conditions de victoires réalistes et précises. Les sprites sont un peu moches, mais on voit clairement ce qu'ils représentent. Globalement, c'est vrai que, graphiquement, ça à l'air un peu grossier, mais si on s'arrête à des détails comme cela, on ne joue pas aux wargames du tout. Recruter et équiper judicieusement les persos ajoute encore au charme ; ce qui fait de ce jeu un must pour les possesseurs de console française. »

EL DIDOU : « Entre rocker et vandale, mon cœur balance ! Vandal Hearts n'est peut-être pas fantastique de prime abord... et pourtant il suffit d'entamer la quête qu'il propose pour rentrer complètement dans l'ambiance. J'ai beaucoup apprecié la simplicité des commandes qui permet aux joueurs non initiés au genre de pouvoir s'amuser rapidement. »

TACTICAL RPG, QUES'ACO ?

Vandal Hearts est un RPG à part entière auquel viennent se greffer des notions de wargame.



1/ Le potentiel de déplacement représente la distance que peut parcourir le personnage en un tour (zone bleutée).

2/ La portée d'une arme ou d'un sort est représentée en rouge.

3/ La zone d'effet, typiquement liée à la magie, répresente la zone qui sera affectée par les effets d'un sort.

UNE FAUSSE 3D ISOMÉTRIQUE

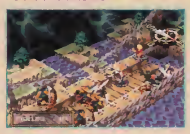
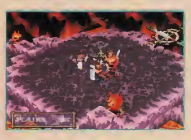
Techniquement, Vandal Hearts est globalement une réussite bien que quelques petits défauts mineurs viennent entâcher ce tableau idyllique. Les décors sont réalisés en 3D... qui n'a d'isométrique que l'apparence. En fait, il s'agit d'un moteur gérant la 3D en temps réel semblable à celui de Dark Savior ; ce qui n'est pas franchement un défaut. Toutefois, dans le domaine des décors, il faut bien admettre que ceux de Mystaria étaient plus convainquants. De même, les personnages sont, ici, à base de bitmap, un terme qui « rime » avec pixélisation. En effet, la caméra dynamique agrémentant les combats zoome régulièrement sur le centre de l'action, donc les personnages. Ajoutons également que le nombre des musiques rythmant les combats est très limité. En fait, il y en a deux : l'une accompagnant votre tour de jeu, l'autre celui de l'adversaire. Cela étant, ces petits bémols ne remettent pas en cause les qualités intrinsèques du jeu, d'autant que l'aspect spectaculaire de la magie et l'intérêt des combats les compensent aisément. On regrettera toutefois que les personnalités de vos héros ne soient pas plus marquées. Aucun d'eux ne se différencie par des traits de caractères propres. Du coup, ces personnages ne sont pas vraiment attachants, comme c'est le cas dans Suikoden ou dans la saga de Final Fantasy.

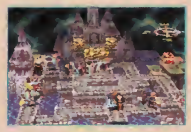
À l'instar de la saga Shining Force, Vandal Hearts offre un dizaine de niveaux, ou plutôt de combats,

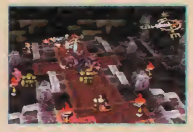
Dans la lave, à proximité de la salamandre, se trouve une clef mystique. Un personnage volant pourra la récupérer.

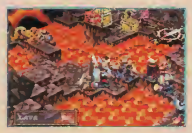
Lorsque le héros possède l'une des clefs mystiques, le groupe peut entrer dans des niveaux secrets en passant par le dojo.

LES CHAMPS DE BATAILLE







cachés. Pour les atteindre, il faut trouver des clefs mystiques dissimulées sur divers champs de bataille. Une fois « équipées » par le héros, les clefs permettent d'entrer dans ces niveaux par le biais des dojos. Il faut bien admettre que ces stages truffés de monstres balèzes sont d'une rare difficulté. Il convient donc de conserver ses clefs mystiques jusqu'à l'avant-dernier combat, avant d'enchaîner les niveaux bonus les uns après les autres. Si vous sortez victorieux de TOUS ces combats, le héros pourra obtenir le status de « vandalier ». Cela n'apporte pas grand chose au scénario, si ce n'est la satisfaction personnelle d'avoir exploré le jeu dans son intégralité. Grâce à ce petit plus, la durée de vie de base moyenne devient excellente. Un bon investissement en perspective.

WOLFEN,
vandale dans l'âme.

Au dojo, les personnages peuvent changer de profession en fonction de leur expérience.

PlayStation

VANDAL HEARTS

développeur	KONAMI
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	RPG TACTIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	TRÈS BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Techniquement limité, Vandal Hearts se revèle pourtant indispensable de par son intérêt et sa durée de vie exceptionnels.

GRAPHISME 88%
Les décors sont superbes — dommage que les persos ne soient pas en 3D.

ANIMATION 85%
Décors gérés en 3D. Les zooms sur les persos se traduisent par une pixélisation.

SON 80%
Les musiques sont peu nombreuses, donc répétitives à la longue.

JOUABILITE 91%
Une interface simple et ergonomique, dotée néanmoins de quelques défauts mineurs.

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

PlayStation

SPEEDSTER

Après l'excellent Formula One, Psygnosis nous propose un jeu de course qui sort de l'ordinaire. À mi-chemin entre Power Drive et Micro Machines, Speedster est un soft étrange à découvrir.

L'avis de Milouse :

« Speedster a beau être plaisant à regarder — du fait de l'angle de visualisation et de la conception des circuits —, il m'ennuie profondément. Cela est dû principalement à sa jouabilité qui souffre de la gestion de la caméra. Contrairement à Micro Machines, celle-ci est figée par rapport à la voiture, ce qui ne permet pas de percevoir ses réactions lors des dérapages. Dommage, car malgré tout, la sensation de vitesse est plutôt bonne dans le niveau de difficulté le plus élevé. »

Speedster présente un point commun avec Micro Machines : la vue du dessus. Certes, vous pouvez zoomer pour agrandir votre champ de vision, mais la vue la plus proche reste toujours au-dessus de votre bolide. Impossible donc de sélectionner une vue intérieure ou de derrière. La conduite rappelle par ailleurs, dans une certaine mesure, le soft de Codemasters, ou encore Power Drive d'Eidos, car la majorité des virages se prend à fond, tout en dérapages. Mais la comparaison s'arrête là.

Dans Speedster, point d'options à ramasser, ni de coups de vice. Les trois modes de jeu disponibles permettent de tourner en Time Trial, de disputer une Course simple, ou de prendre part à un Championnat. La longueur de ce dernier diffère en fonction du niveau de difficulté. En novice, vous ne disputez que 4 courses, 6 en niveau intermédiaire, et 8 en professionnel. Notez que la vitesse des bolides augmente elle aussi avec la difficulté.

AU CHOIX : RAPIDITÉ OU ADHÉRENCE ?

Vous avez le choix entre deux types d'engins bien distincts, les « High-Performers » qui sont très rapides, et les « Heavy Metal » un peu plus lente, mais qui possèdent une meilleure

LES SECRETS

En terminant le championnat en Intermédiaire et en Hard, avec les deux types de véhicule (High Performer et Heavy Metal), vous faites apparaître de nouveaux engins ainsi qu'un neuvième circuit. Seuls les acharnés auront le plaisir de tout découvrir, car le challenge est plutôt relevé. Bon courage tout de même !

Avec le split d'écran vertical, vous devez impérativement connaître le tracé par cœur car on ne voit pas les virages suffisamment tôt.

SPEEDSTER

LES CIRCUITS

Voici les photos des huit circuits disponibles dès le début. À vous de découvrir le neuvième, caché. Atlantic Trail est situé en bord de mer ; Country Valley permet d'apprécier les couleurs de l'automne ; Yukon Pass exige une bonne maîtrise des glissades car il est enneigé ; Downtown est un tracé urbain ; Tuscan Gorge comprend des sections de terre, enneigées ou goudronnées ; CwG Raceway est un circuit automobile avec tribunes et vibreurs ; et Pacific Dream et Golden Sands se déroulent dans une ville en bord de mer, où l'on aperçoit la plage mais aussi des palmiers.

adhérence. La conduite se révèle différente suivant l'engin sélectionné. En mode Championnat, vous devez remporter chaque course pour pouvoir courir la suivante. Evitez d'aller au contact avec les sept autres enragés, cela vous évitera de perdre un temps précieux — d'autant plus que votre voiture n'est pas plus rapide que celle des concurrents. Ce n'est qu'au prix de trajectoires tirées au cordeau que vous pourrez faire la différence. De plus, votre véhicule n'est pas invulnérable, alors si vous tapez trop les murs ou les adversaires, vous risquez d'abandonner pour cause de casse. Le jeu à deux, quant à lui, est possible via un écran splité verticalement — ce qui est plutôt inhabituel. La vitesse de l'animation n'en est pas pour autant altérée.

Bref, Speedster n'est certainement pas le meilleur jeu de caisses, mais sa vue du dessus, et surtout sa difficulté incroyable, pourraient bien intéresser les joueurs avides de challenges épicés.

Chon

éditeur	PSYGNOSIS
éditeur	PSYGNOSIS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE DE VOITURES
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	ASSEZ BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

82%

en résumé

S'inspirant un peu de Micro Machines, dans la forme, ce jeu de course n'atteint pas néanmoins l'excellence de son modèle.

GRAPHISME — 89%
Les décors en 3D sont bien réalisés et relativement variés.

ANIMATION — 82%
C'est fluide, mais la vitesse n'est jamais très importante.

SON — 55%
Le bruit du moteur est plus proche de l'aspirateur que d'autre chose !

JOUABILITÉ — 88%
Elle est en rapport direct avec le niveau de difficulté choisi.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

JONAH LOMU RUGBY

Le rugby investit la 32 bits ! Voici une bonne nouvelle pour les amateurs de ce sport, légion dans le monde entier mais curieusement délaissés par les éditeurs. Un succès qui en appelle d'autres...

Le rugby n'a pas trop la cote sur console. Si l'on excepte quelques expériences 16 bits, concluantes pour certaines (Rugby World Cup, Blanco, International Rugby), sur 32 bits en revanche, c'est le calme plat... jusqu'à aujourd'hui. Parrainé par le monstre sacré des All Blacks néo-zélandais, le Maori Jonah Lomu, cette simulation de ballon oval à toutes les chances de s'imposer comme LA référence, vu l'absence de concurrence. Première simulation ou pas, le résultat est à la hauteur de nos espérances. Jonah Lomu Rugby repose sur des sprites et non pas sur des polygones comme le veut la mode actuelle. Il faut dire que gérer trente joueurs, plus le trio d'arbitres, n'est pas une mince affaire. Le terrain quant à lui fait l'objet d'une réalisation 3D, et les décors des quatre stades sont assez sympa. Sur le plan ludique, le jeu propose les principales épreuves officielles : la Coupe du Monde, le Tournoi des Cinq Nations, la Coupe des Territoires, etc. Ajoutons qu'à l'instar d'ISS, le soft présente un mode Scénario basé sur des matchs historiques. Le plus souvent, il s'agit

À tout moment, les boutons du paddle sont affichés en transparence afin de vous informer des actions possibles.

TROIS VUES JOUABLES

Toutes les données des équipes sont respectées. Avouez que ce XV est composé de grosses pointures.

de situations désespérées à renverser en quelques minutes, voire en quelques secondes. L'interface est bien fichue avec, à tout moment, une assistance vous indiquant les actions possibles sur l'instant. Malheureusement, la prise en main est délicate. Cela est sans doute dû au manque de simulations de rugby, et donc d'automatismes. Les phases de jeu sont très réalistes et les niveaux des équipes très contrastés. Bref, ce jeu fait partie des simu. sportives indispensables.

Wolfen
pilier de... comptoir !

ACTIONS DE BASE

Toutes les phases de jeu du rugby sont réalisables... avec un peu de patience. D'autant plus que la vitesse du vent a une influence considérable sur le jeu au pied.

Réaliser le grand chelem dans le Tournoi des Cinq Nations n'est pas une mince affaire...

PlayStation
JONAH LOMU RUGBY

développeur	RAGE SOFTWARE
éditeur	CODEMASTERS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE RUGBY
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	COSTAUD
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 98%

92%

en résumé

Que la concurrence future se le tienne pour dit. Pour un coup d'essai, la barre est placée haut !

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

GRAPHISME 87%
C'est du bitmap dans un environnement 3D. Le résultat est convainquant.

ANIMATION 90%
Excellent, compte tenu du fait qu'il s'agit de bitmap.

SON 90%
Les commentaires en français sont variés et bien en phase avec l'action.

JOUABILITÉ 88%
Prise en main difficile car on ne dispose pas d'automatismes.

TEST DRIVE OFF ROAD

Off Road a bien changé depuis son arrivée sur SNES, voici quelques années. Comme les autres titres, il a évolué en fonction des capacités des consoles. Voici la version PlayStation, sortie également sur PC.

Exit les petits bolides rouges et les circuits en 3D isométrique tenant sur un seul écran ! Off Road est désormais en 3D et utilise des vues beaucoup plus traditionnelles en matière de jeux de course. Cela n'empêche pas l'esprit de Super Off Road d'être encore présent. En effet, seulement quatre voitures prennent part aux courses, et ces dernières ne se déroulent pas sur asphalte, mais sur des circuits naturels. On distingue trois types de terrain, tous très accidentés : la forêt, le désert et la neige. Seulement six tracés sont disponibles quand vous débutez, mais vous aurez la possibilité d'en découvrir six autres. Idem pour les véhicules tout-terrain qui ne sont que quatre au début. À deux joueurs, seul le mode Practice est disponible, alors qu'en mode Un joueur, vous pouvez également disputer différentes leagues comprenant six manches chacune.

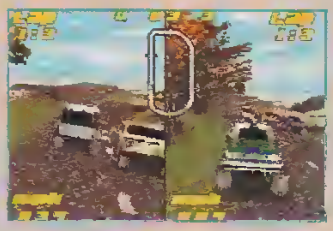
Côté technique, un petit problème de clipping est à signaler. Du coup, certains éléments du décor apparaissent assez tardivement. Mais ce n'est pas trop gênant, car il vaut mieux regarder où vous allez au lieu

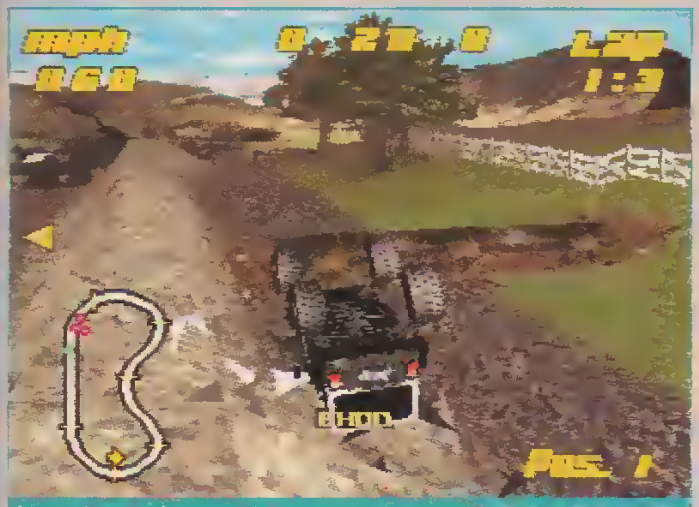
LES VUES
Vous avez le choix entre quatre vues ; la quatrième étant celle utilisée dans les photos du test.

Une victoire dans n'importe quelle league vous permettra d'apprécier les charmes d'une pin-up en maillot deux pièces...

LES SPLITS D'ÉCRAN

Pour le jeu à deux, vous avez la possibilité d'opter pour un split horizontal ou vertical de l'écran. Une bonne initiative que l'on aimerait voir se généraliser.





Attention aux bosses vicieuses et aux murs en forme de tremplin, sinon vous risquez de vous retrouver les quatre roues en l'air.

de contempler le décor. Dans chaque circuit, vous pouvez prendre des raccourcis. Attention, il ne faut pas trop couper non plus car vous devez passer obligatoirement par les checkpoints, sous peine de devoir faire demi-tour. La conduite est assez simple, bien qu'il faille prendre garde à ne pas trop décoller sur les nombreuses bosses. Bref, Test Drive Off Road n'est pas impressionnant techniquement, mais il est assez fun pour plaire aux amateurs de tout-terrain, même si on regrettera qu'il ne puisse se jouer au volant.

Chon

LES CIRCUITS CACHÉS

Voici la demi-douzaine de circuits que vous pourrez découvrir en finissant chaque coupe, dans le mode Mixed League. Avec, en prime, les photos de trois véhicules cachés.

Les scènes de vidéo

L'introduction, ainsi que la victoire dans une league quelconque ont fait l'objet de scènes cinématiques pas trop mal réalisées, même si on a déjà vu mieux sur PlayStation.

développeur	ELITE
éditeur	EIDOS
textes	ANGLAIS
genre	COURSE DE VOITURES
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 88%

84

En résumé

Malgré des problèmes d'affichage, ce jeu est assez fun et agréable à jouer, même s'il ne gère pas le volant Mad Catz.

GRAPHISME 83%
Rien d'exceptionnel, mais les véhicules sont assez bien réalisés.

ANIMATION 75%
Le jeu est relativement rapide, malgré le clipping regrettable.

SON 82%
Pas de prouesses particulières. L'ensemble demeure correct.

JOUABILITÉ 91%
Heureusement aucun problème de jouabilité n'est à déplorer.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

GEKKA MUGENTAN TORICO

Il y a quelques mois, nous vous présentions Gekka Mugentan Torico en Over the World. En japonais, le jeu laissait augurer du meilleur. Mais qu'en est-il de la version dite « française » ?

Gekka Mugentan Torico est un jeu d'aventure à base de scènes cinématiques précalculées, rappelant dans le principe Dragon Lore (3 DO et PC). Vous incarnez Fred, un homme amnésique qui porte sur le front un mystérieux tatouage. L'action se déroule dans un petit village, théâtre de votre enquête. Votre périple est rythmé par des dialogues et des petites énigmes qui reposent sur des objets à utiliser en des endroits précis. C'est au cours des discussions que de nombreux indices, orientant vos recherches, vous seront distillés. Malheureusement tous les dialogues sont en anglais, non sous-titrés. Voilà qui risque d'en rebuter plus d'un. Dommage, car passer à côté du scénario me paraît un crime de « lèse-jeu d'aventure ». À sa décharge, une option permet de récouter l'ensemble des dialogues à tout moment.

Bref, Torico est indispensable à tout anglophone et conseillé à partir d'un niveau d'anglais de 3e. Pour les autres, passez votre chemin !

Lunatic Wolf,
« My taylor is rich... »

Une clef permet d'ouvrir une porte ou de déclencher un autre événement n'ayant rien à voir.

Le jeu repose essentiellement sur les dialogues. Malheureusement ils ne sont ni traduits ni même sous-titrés.

GEKKA MUGENTAN TORICO

développeur	SEGA
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	D

89%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Torico est un jeu d'aventure à l'ambiance sonore excellente. Dommage que les dialogues n'aient pas été traduits, voire sous-titrés.

GRAPHISME 87%
Les graphismes sont accrocheurs, mais globalement un peu sombres.

ANIMATION 90%
Le jeu repose intégralement sur des séquences cinématiques précalculées.

SON 95%
Les voix et les musiques sont excellentes. Idem pour l'ambiance.

JOUABILITÉ 80%
Interface incompréhensible. Mais si vous maîtrisez l'anglais, cette note passe à 95 %.

Console SONY Playstation + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d' achat* : 990 F

Console SEGA Saturn + CD DEMO + 1 Joypad + 50 F de bon d' achat* : 990 F

PLAYSTATION OCCAZ

PLAYSTATION + 1 JEU	899 F
ACTUA SOCCER	149 F
ADIDAS POWER SOCCER	199 F
AGILE WARRIOR	149 F
AIR COMBAT	149 F
ALIEN TRILOGY	199 F
A IV EVOLUTION	249 F
ALONE IN THE DARK	199 F
ASSAULT RIGS	149 F
BUST A MOVE 2	199 F
BURNING ROAD	199 F
CRITICOM	149 F
CYBERSLED	149 F
CYBERSPEED	99 F
CRASH BANDICOOT	249 F
CHEVALIER DE BAPHOMET	249 F
DEFCON 5	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	149 F
DESTRUCTION DERBY	149 F
DISCWORLD	149 F
DOOM	199 F
EXTREME PINBALL	199 F
EXTREME GAMES	199 F
FADE TO BLACK	199 F
FIFA SOCCER 96	149 F
FIFA SOCCER 97	249 F
FIRE STORM	149 F
GALAXIAN 3	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
GEX	199 F
GOAL STORM	149 F
GUNSHIP	199 F
HEBEREKE POPOITTO	199 F
HI OCTANE	149 F
IMPACT RACING	199 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
JUMPING FLASH	149 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KRAZY IVAN	149 F
LEMMINGS 3D	149 F
LONE SOLDIER	149 F
MAGIC CARPET	149 F
MICKEY WILD ADVENTURE	199 F
MORTAL KOMBAT 3	149 F
NBA IN THE ZONE	149 F
NFL GAME DAY	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NOVA STORM	99 F
NEED FOR SPEED	199 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC GAMES	199 F
OLYMPIC SOCCER	199 F
PANDEMONIUM	249 F
PANZER GENERAL	249 F
PARODIUS	199 F
PGA TOUR GOLF 96	199 F
PHILOSOMA	149 F
POWER SERVE	199 F
PRIMAL RAGE	149 F
PRO PINBALL	199 F
RAIDEN PROJECT	199 F
RAYMAN	199 F
RESIDENT EVIL	249 F
RESURRECTION 2	149 F
FORMULA ONE	249 F
RIDGE RACER	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	199 F
ROAD RASH	249 F
RETURN FIRE	249 F
SHELL SHOCK	199 F
SHOCKWAVE ASSAULT	149 F
SLAM 'N JAM 96	199 F
SPACE HULK	199 F
STAR GLADIATOR	249 F
STARBLADE	199 F
STREET FIGHTER ALPHA	199 F
STRIKER 96	99 F
STREET RACER	249 F
THE D	149 F
TOSHINDEN	99 F
TOSHINDEN 2	199 F
TEKKEN 2	299 F
TEKKEN	149 F
THEME PARK	199 F
TOTAL ECLIPSE	149 F
TOTAL NBA 96	199 F
TRACK AND FIELD	199 F
TRUE PINBALL	199 F
TUNNEL B1	199 F
TWISTED METAL	149 F
VIEW POINT	199 F
WIPE OUT 2097	299 F
WING COMMANDER 3	149 F
WIPE OUT	149 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	199 F
WRESTLEMANIA	149 F
X-COM ENEMY UNKNOWN	199 F
ZERO DIVIDE	149 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

SATURN OCCAZ

SATURN + 1 JEU	849 F
CARTE MPEG	899 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR JEU JAP/US	99 F
ALIEN TRILOGY	249 F
ALONE IN THE DARK 2	199 F
ATHLETE KINGS	249 F
BUG	199 F
CLOCK WORK KNIGHT	149 F
CLOCK WORK KNIGHT 2	199 F
CYBER SPEEDWAY	149 F
THE D	149 F
DAYTONA U.S.A	99 F
DIE HARD ARCADE	299 F
DEFCOM 5	249 F
DESTRUCTION DERBY	249 F
DIGITAL PINBALL	199 F
DISCWORLD	249 F
EURO 96 ENGLAND	149 F
EXHUMED	299 F
GUARDIAN HEROES	199 F
GUN GRIFFON	249 F
HANG ON GP 96	149 F
HEBEREKE POPOITO	199 F
HI OCTANE	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	149 F
LEGEND OF THOR	249 F
LOADED	249 F
MAGIC CARPET	199 F
MANOIR DES AMES	149 F
MORTAL KOMBAT 2	149 F
MYST	199 F
MYSTARIA	199 F
NBA JAM T.E	149 F
NEED FOR SPEED	249 F
NHL ALL STARS HOCKEY	199 F
NIGHT SANS PADDLE	249 F
NIGHT PLUS PADDLE	349 F
OFF WORLD INTERCEPTOR	149 F
OLYMPIC SOCCER	249 F
PANZER DRAGON	149 F
PANZER DRAGON 2	249 F
PARODIUS	199 F
PEBBLE BEACH GOLF	199 F
RAYMAN	199 F
REVOLUTION X	199 F
RESURRECTION 2	149 F
ROAD RASH	249 F
ROBOTICA	199 F
SEGA RALLY	199 F
SHELL SHOCK	199 F
SHINOBI	149 F
SHINNING WISDOW	249 F
SHOCK WAVE ASSAULT	199 F
SIM CITY 2000	249 F
STREET FIGHTER THE MOVIE	149 F
STREET FIGHTER ALPHA	199 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	299 F
STRIKER 96	199 F
THE HORDE	199 F
THEME PARK	249 F
THUNDERHAWK 2	199 F
TOMB RAIDER	249 F
TITAN WARS	199 F
TRUE PINBALL	249 F
ULT. MORTAL KOMBAT 3	199 F
VICTORY BOXING	149 F
VICTORY GOAL	149 F
VIRTUA COP + GUN	299 F
VIRTUA COP 2 + GUN	399 F
VIRTUA COP	149 F
VIRTUA FIGHTER	99 F
VIRTUA FIGHTER REMIX	149 F
VIRTUA FIGHTER 2	199 F
VIRTUA FIGHTER KIDS	249 F
VIRTUA RACING	149 F
VIRTUAL HYDLIDE	149 F
VIRTUA OPEN TENNIS	199 F
WING ARMS	199 F
WIPE OUT	199 F
WORLD CUP GOLF	249 F
WORMS	249 F
WRESTLEMANIA	199 F
X MEN	199 F

POUR D' AUTRES JEUX, NOUS CONSULTER.

STOCK GAMES JUSSIEU ESPACE CONSOLES
15 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 [illegible]

STOCK GAMES JUSSIEU ESPACE CD ROM
13 Rue des Ecoles 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 43 [illegible]

STOCK GAMES JUSSIEU VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris
M° Jussieu / Cardinal Lemoine
Tel: 01 46 33 [illegible]

STOCK GAMES REPUBLIQUE
44 Rue de Malte 75011 Paris
M° Republique / Oberkampf
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES GARE DU NORD
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
M° Poissonnière / Gare du Nord
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
M° Raspail / Vavin
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
M° - RER La Défense
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES IVRY
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Maine d'Ivry
Tel: 01 46 [illegible]

STOCK GAMES BOULOGNE
118 Rue du Vieux Pont de Sèvres 92100 Boulogne
M° Marcel Sembat
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES VERSAILLES
10 Av Gnl De Gaulle Ctre Com Les Maneges
78000 Versailles
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES ENGHIEN
52 Rue du Gnl De Gaulle 95880 Enghien les Bains
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES SAINT GERMAIN
55 Rue de Paris 78100 Saint Germain en Laye
M° RER Saint Germain en laye
Tel: 01 [illegible]

STOCK GAMES NANTES
9 Rue J. Jacques Rousseau 44000 Nantes
Tel: 02 [illegible]

STOCK GAMES METZ
80 En Fournirue 57000 Metz
Tel: [illegible]

STOCK GAMES BREST
15 Rue Louis Pasteur 29200 Brest
Tel: [illegible]

STOCK GAMES NICE
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
Tel: [illegible]

STOCK GAMES LYON
51 Rue Victor Hugo 69002 Lyon
M° Ampère
Tel: [illegible]

STOCK GAMES MARSEILLE
207 Rue de Rome 13006 Marseille
M° Castellane
Tel: [illegible]

STOCK GAMES LORIENT
8 Place des Halles St Louis 56100 Lorient
Tel: [illegible]

STOCK GAMES CHATEAUROUX
[illegible] Rue Bertrand 36000 Chateauroux
Tel: [illegible]

STOCK GAMES LE HAVRE
98 Bis Rue Paul Doumer 76600 Le Havre
Tel: [illegible]

L' ECHANGE

Votre JEU contre un AUTRE pour 60 F*

*.Pour un JEU de même VALEUR et sur une même console
*.Offre valable suivant les disponibilités.
*.Pour un jeu plus cher, rajouter la différence en plus

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS

...vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES :
--- IMPORTANT BUDJET PUBLICITAIRE
--- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
--- CENTRALE D' ACHAT PUISSANTE
pour plus d' information, contacter Thomas au 01 46 33 07 83

...trouvez-nous sur Internet !!!
http://www.dumbel.com/stock games

STOCK GAMES ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00

ACHAT - VENTE - ECHANGE
AUX MEILLEURS PRIX DU MARCHE

Le meilleur choix 100 000 jeux, les meilleurs conseils, toutes les nouveautés aux meilleurs prix !!!

BON DE COMMANDE EXPRESS

a retourner à : STOCK GAMES VPC
3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel: 01 46 33 07 8

JEUX	CONSOLE	PRIX
Participation au frais de port	35 F *	
TOTAL A PAYER		

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____
VILLE : _____
TEL : _____

Je joins avec ma commande
O CHEQUE BANCAIRE
O MANDAT LETTRE
O Je désire régler à réception du colis (Rajouter 40 francs)

* frais de port : jeux 35 F - console 50 F

Tous nos produits sont expédiés en colissimo 24H/48H

Tous nos jeux et consoles d' occasion sont testés et garantis

ALLIED GENERAL

PlayStation

Les wargames, au sens strict du terme, ne sont pas légion. Aussi la sortie d'Allied General est à marquer d'une pierre blanche, même si la réalisation d'ensemble n'est pas géniale...

développeur
SSI
éditeur
MINDSCAPE
textes
ANGLAIS
genre
WARGAME
joueur(s)
1 OU 2
sauvegarde
OUI
continue
NON
difficulté
COSTAUD
durée de vie
EXCELLENTE
prix
A B C D E F

88%

PLAYER FUN 80%

Il y a un an, Panzer General était le premier véritable wargame, basé sur la Seconde Guerre mondiale, à être commercialisé sur console. Quelques mois plus tard, Iron Storm, reprenant le même thème, faisait une arrivée remarquée sur la Satum américaine. Allied General est bien entendu la suite de Panzer, et force est de constater que l'interface n'a pas changé d'un iota. Elle s'avère toujours aussi difficile à prendre en main pour un non-initié. Le jeu propose une nouvelle série de batailles historiques que vous pourrez simuler aussi bien du côté allié, que dans le camp de l'Axe.

La résolution des combats entre les différentes unités donnent lieu à des animations 2D qui ne sont pas franchement transcendantes. Heureusement, ces animations sont optionnelles. Concrètement, bien qu'aussi passionnant que son prédécesseur, Allied General s'adresse vraiment à un public averti. Sa pauvreté graphique n'incitera certainement pas les novices à se pencher sur les wargames.

Général Wolfen

En résumé

Allied General est strictement identique à son aîné, Panzer General... mis à part les nouveaux scénarios.

Les batailles se gèrent à partir d'une carte d'ensemble du front, morcelée en hexagones.

GRAPHISME 70%
Le graphisme n'est pas toujours important, mais il y a des limites !

ANIMATION 70%
Les animations ne sont pas terribles et, heureusement, optionnelles.

SON 85%
Les bruitages crispants sont compensés par d'agréables musiques.

JOUABILITÉ 85%
Un peu déroutante au début, l'interface est toutefois bien fichue.

Avec Mindscape, gagnez 3 PlayStation, des jeux Panzer 1 et 2, War Hammer, Supersonic Racers et 100 tee-shirts !

Extrait du règlement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 3 PlayStation, de 5 jeux Panzer 1, de 10 jeux Panzer 2, de 5 jeux War Hammer, de 15 jeux Supersonic Racers et de 100 tee-shirts. Ce concours sera organisé sur le 3615 Player One et sur le 08 36 68 77 33 du 25/04/97 au 24/05/97.

Pour participer au concours, tapez 3615 Player One sur votre Minitel et choisissez jeu Mindscape ou 08 36 68 77 33 sur votre téléphone.

Gagnez de nombreux autres lots sur le 3615 Player One.

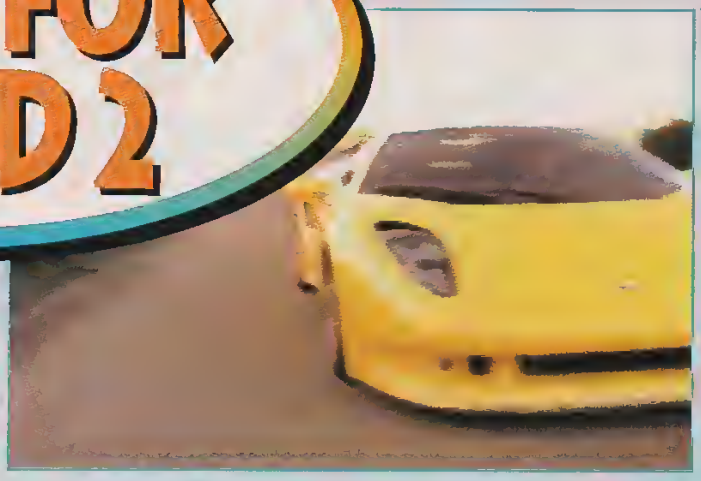
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

MINDSCAPE

PlayStation

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

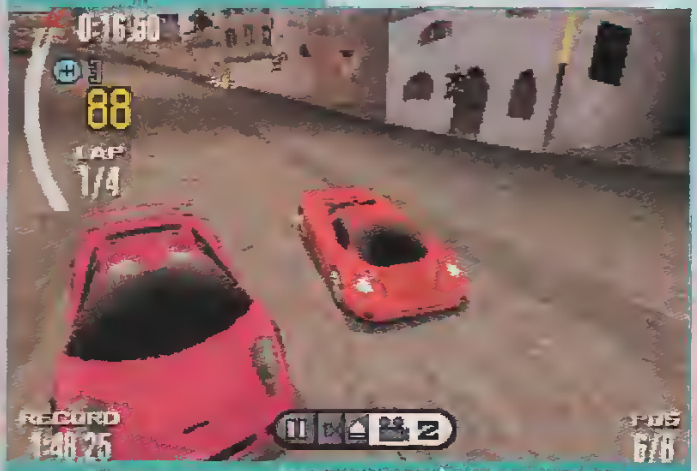
NEED FOR SPEED 2



Considéré par certains comme l'un des meilleurs jeux de course, alors qu'il en a laissé d'autres totalement froids, Need for Speed s'offre une suite. Réconciliation ?

Need for Speed 2 semble avoir été créé dans le but de conquérir les joueurs que son prédécesseur n'avait pas convaincus. Il se rapproche en effet des autres jeux de course, en s'appuyant sur un nouveau moteur 3D permettant d'afficher l'action sous n'importe quel angle de vue. Les bolides de rêve que l'on pilote sont encore plus puissants que les précédents ! Par ailleurs, les circuits n'ont plus cette barrière imaginaire qui en a énervé plus d'un dans NFS. Ce deuxième volet semble donc réunir tous les atouts nécessaires à son succès. Oui, mais... le jeu a perdu de sa personnalité. Le sentiment que l'on avait de conduire sur de vraies routes s'est nettement estompé. De plus, ces routes, moins réalistes donc, présentent des tracés qui révèlent les limites de la jouabilité. On est même plus proche de Rage Racer que de NFS. La disparition de l'aspect « classieux » du jeu ne s'est ainsi pas fait au bénéfice du plaisir de jouer. Même graphiquement, il n'atteint pas le premier. Une suite inférieure à l'original, c'est rare, mais NFS 2 prouve que c'est possible. Certes, le jeu reste bon, malgré un mode Deux joueurs décevant, mais la concurrence sur PlayStation n'est-elle pas trop rude pour l'empêcher de se frayer une place au soleil ?

Milouse



Le plus gros progrès par rapport à NFS porte sur les replays, qui offrent des vues plus excitantes.

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	MC/MOT DE PASSE
continue	NON
difficulté	MOYEN
durée de vie	CORRECTE
prix	D

PLAYER FUN 82%

en résumé

Need For Speed 2 se positionne quelque part en NFS et Rage Racer. Un quelque part qui ressemble un peu trop à nulle part...

GRAPHISME 90%
C'est assez varié, les routes sont jolies, mais manquent de réalisme.

ANIMATION 87%
Même si elle varie en fonction de ce qui est affiché, la fluidité est globalement bonne.

SON 93%
Les sons, en particulier lors des « crashs », sont très réalistes.

JOUABILITÉ 79%
Cet aspect fait plus appel à la mémoire qu'à la dextérité...

84

Z'y va ! y'a pas photo, y sont ouf au Club !

Dis-le à tes potes, c'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins chers !

Jusqu'à

4 JEUX AU CHOIX 99F TTC

CHACUN + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 128 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Saturn et Playstation

PO0597 — PS13

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 10 - 59561 Le Madeleine Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai alors la carte de adhérent et mon premier Catalogue Magazine, de m'engager à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers. Je m'engage à payer le(les) Jeu(x) que je garde à la réception, je m'assure rien à faire : elle me permettra autorisé(e). Si je décide un autre Jeu ou pas de jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Les bénéficiaires de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Pour cette offre, je choisis : ☐ Saturn ☐ PSX

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) **le jeu sous-régimant de 130,90 F** (197 + 30,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 2 JEUX (dont 1 JEU compte double) **le jeu sous-régimant de 237,80 F** (197 + 30,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 3 JEUX (dont 1 JEU compte double) **le jeu sous-régimant de 330,80 F** (297 + 30,90 F de frais d'envoi)

☐ Je choisis 4 JEUX (dont 2 JEUX compte double) **le jeu sous-régimant de 426,80 F** (394 + 30,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (+ 5 Unités à l'entre du Club European de Multimedia)

☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.

Le centre être bien en empreus, l'après 20 F.

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom _____ Prénom _____

Né(e) le _____ Tél _____

Adresse _____

Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, cette date parvenu ou tuteur. Confirmément à la loi informatique et Liberté, vous pouvez nous faire ou nous faire faire toute rectification concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir d'autres propositions de sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

CAPITAL EDITION - PARIS

CAPITAL EDITION, 10 Avenue Tourville, 75700 PARIS
Tél : 01 44 18 00 00 - Fax : 01 44 18 00 01 - Minitel : 3615 CEDI

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter le commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou réduit. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'le 31/12/97

SEGA SATURN — PlayStation

Pour une commande ! Allons top vite voir tonton les antennes et satellites sur le **3615 CECD !** — 3615 CECD

par Téléphone, **08 36 67 05 05**

par Internet : **http://www.cdclub.com**

Le Club sur Internet http://www.CDCLUB.com

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles

SUPER PUZZLE FIGHTER II

Voilà que débarque chez nous un jeu plein d'humour qui remue les neurones. Cela tombe bien, les fans de puzzle commençaient à s'ennuyer ferme...

Adapté d'une borne d'arcade qui a fait des ravages au Japon, voici enfin la version officielle de ce jeu, que Chris vous a déjà présenté en OTW. Eh bien, il n'a rien perdu de son intérêt, et est toujours aussi amusant. Vous devez choisir un combattant super déformé issu de SF Zero 2 ou Vampire Hunter, et vaincre tous les autres en combat singulier, type Tetris.

Explications : des cristaux tombent du plafond. À vous de les rassembler pour les faire éclater à l'aide d'une sphère de même couleur. Ce faisant, vous envoyez des attaques à votre adversaire, sous forme de cubes marqués d'un compte à rebours. En utilisant judicieusement ces cubes, il peut, de son côté, préparer une « bombe à retardement » pour vous renvoyer l'ascenseur sauvagement. C'est de bonne guerre. Et si par hasard, votre écran est à ce moment-là totalement obstrué, vous perdez le duel. Capito ?

C'est simple, facile à jouer, on peut même coller sa sœur ou sa mère au paddle ! Un conseil : jouez en mode Attaques faibles pour prolonger les duels.

Reyda

Les héros de chez Capcom sont décidément plus photogéniques en modèles réduits.

En assemblant régulièrement les cristaux, on obtient des blocs énormes qui forment la base des attaques puissantes.

SUPER PUZZLE FIGHTER II

développeur	CAPCOM
éditeur	VIRGIN
textes	ANGLAIS
genre	TETRIS
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 94%

En résumé

En mélangeant Tetris et Street Fighter, les auteurs ont joué la carte du grand délire, pour un jeu au final classique mais agréable.

GRAPHISME — 90%

C'est très mignon. Les SD papotent et s'agitent beaucoup.

ANIMATION — 80%

C'est correct — juste ce qu'il faut pour ce type de jeu.

SON — 93%

Musiques de Vampire Hunter et Street Zero 2. Bonne ambiance avec les voix digite.

JOUABILITÉ — 95%

On est tout de suite dans le mood — pas besoin d'entraînement pour bien s'amuser !

MANGA Player COLLECTION

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection

Un vaisseau extraterrestre prend possession d'un homme.

Seraphic Feather
vol. 1 et 2 (222 pages N & B)

L'univers graphique de Clamp poussé à son paroxysme.

Magic Knight Rayearth
vol. 1 et 2
(208 pages N & B,
8 pages couleur)

De l'action, de l'humour, des bastons.

Rampou
vol. 1
(203 pages N & B,
sens de lecture japonais)

Un super-héros des temps modernes !

Wingman
vol. 1
(200 pages N & B,
sens de lecture japonais)

La vie d'une américaine au Far West : originalité, humour, course pousuite.

Belle Star
(192 pages N & B)

Mystique, fantastique, unique !

3x3 Eyes
vol.1
(256 pages
N & B)

Disponible en mai

Nouvelle collection 42 F

3x3 Eyes : 45F

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 2 Gamer

Super Nintendo

SUPER NINTENDO + 1 MANETTE 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00
DBZ HYPER DIMENSION	489,00
DONKEY KONG 3	449,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00
FIFA 97	369,00
FINAL FIGHT 3	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DE LUXE	**449,00**
LE ROI LION	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL 97	399,00
PGA TOUR GOLF 97	399,00
SCHTROUMPFS 2	**449,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SIM CITY 2000	399,00
SPIROU	**249,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
WORMS	349,00
WRESTLEMANIA	**199,00**
LOST VIKING 2	329,00
• MANETTE ASCII	99,00
• AUTONATATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	119,00

Promos

BATMAN FOR EVER	**149,00**
CLAYMATE	99,00
EARTHWORM JIM 2	**199,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
GOOF TROOP	129,00
HAGANE	**99,00**
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	199,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	**149,00**
KID KLOWN	99,00
KILLER INSTINCT	**99,00**
MEGAMAN X	149,00
MORTAL KOMBAT	129,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00
MYSTIC QUEST	149,00
NBA JAM TE	149,00
NHL 96	149,00
PACK ATTACK	149,00
PGA TOUR GOLF 96	199,00
PLOK	129,00
PREHISTORIC MAN	**99,00**
REVOLUTION X	**99,00**
RISE OF THE ROBOT	**99,00**
SHAO FU	129,00
STARGATE	149,00
STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
SUPER BC KID	**149,00**
TERMINATOR 2	**99,00**
TINTIN AU TIBET	299,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	**299,00**
WARLOCK	149,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
ZOOP	99,00

Megadrive

FIFA 97 (EUR)	329,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00
J. MADDEN 97(EUR)	349,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	199,00
MICROMACHINE 97 (EUR)	349,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**199,00**
NBA LIVE 97	329,00
NHL 97 (EUR)	349,00
OLYMPIC SUMMER GAMES (EUR)	349,00
PINOCCHIO (EUR)	299,00
SCHTROUMPS 2	349,00
SONIC 3D (EUR)	349,00
WRESTLEMANIA (EUR)	**299,00**
• ACTION REPLAY	99,00
• MANETTE 6 BOUTONS	99,00

Promos

ALIEN 3 (EUR)	99,00
AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE	**149,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00
BUBSY 2 (EUR)	99,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	99,00
DOCTOR ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
EXO SQUAD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96	169,00
FOREMAN FOR REAL	**99,00**
GENERAL CHAOS (EUR)	**129,00**
GYNOUG (EUR)	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	149,00
JUDGE DREDD (EUR)	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	99,00
LA LEGENDE DE THOR (EUR)	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	**199,00**
LOTUS TURBO (EUR)	**129,00**
MARSUPILAMI	**169,00**
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	**149,00**
MR NUTZ (EUR)	129,00
NBA JAM TE (EUR)	**149,00**
NBA LIVE 96 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	169,00
NHL 96 (EUR)	149,00
PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	149,00
PHANTOM 2040 (EUR)	99,00
REAL MONSTER	99,00
REVOLUTION X (EUR)	**99,00**
RISTAR (EUR)	99,00
ROAD RASH 2 (EUR)	129,00
SOLEIL (EUR)	**149,00**
SONIC SPINBALL	**149,00**
SONIC & KNUCKLES (EUR)	149,00
SPARKSTER (EUR)	129,00
SPEEDY GONZALES	129,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	**149,00**
STAR STREK (EUR)	129,00
TAZMANIA 2 (EUR)	129,00
TIME KILLER	99,00
TINTIN AU TIBET	199,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	**199,00**
ZOOL (EUR)	99,00
ZOOP (EUR)	99,00

3DO

3DO +1 jeu 690 F

MAGAZINE + DEMO	50,00
ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CAP'TAIN QUAZAR	99,00
CASPER (NTSC)	**199,00**
CRIME PATROL	99,00
CORPSE KILLER	69,00
DOOM	199,00
FIFA SOCCER	**99,00**
FLASH BACK	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	99,00
INCREDIBLE MACHINE	99,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
LUCCENNE QUEST	299,00
OLYMPIC GAMES	**299,00**
PEEPLE BEACH GOLF	99,00
PGA 96	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
RETURN FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE	**15 mn 79,00**
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	**99,00**
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	79,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
THEME PARK	99,00
TOTAL ECLIPSE	99,00
VIRTUOSO	99,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	**99,00**
ZNADNOST	**99,00**

Super NES USA

EARTH BOUND + GUIDE	**299,00**
LUFIA 2	**399,00**

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE2

Promos

SUPER TURRICAN	**99,00**
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	**49,00**
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	**99,00**

Super Famicom

BAHAMUT LAGOON	299,00
DRAGON QUEST 6	590,00
FAR EAST OF EDEN	299,00
FEDA	**199,00**
FINAL FANTASY 5	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	590,00
STAR OCEAN	390,00
YS 5	399,00

Neo Geo

1 JEU ACHETÉ 1 TEE SHIRT GRATUIT

→ JOYPAD ..... 249 F

ART OF FIGHTING	249,00
ART OF FIGHTING 2	390,00
FATAL FURY II	249,00
FATAL FURY III	490,00
FATAL FURY REAL BOUT	690,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**1690,00**
KARNOV'S REVENGE	249,00
SAMOURAI SHODOWN III	**690,00**
WORLD HEROES II	249,00
WORLD HEROES II JET	349,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 2 JEUX + 1 FILM 1690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Nec

→ MEMORY CARD	199 F
→ DUO + 1 JEU	990 F

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX 1290 F

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD Z + 1 jeu au choix 2990 F

3 COUNT BOUT	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
ART OF FIGHTING 2	199,00
ART OF FIGHTING 3	449,00
BASE BALL 2020	199,00
BURNING FIGHT	199,00
DOUBLE DRAGON	199,00
FATAL FURY 3	349,00
FATAL FURY SPECIAL	**199,00**
FATAL FURY REAL BOUT	**299,00**
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL	**449,00**
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KABUKI KLASH	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96	**449,00**
KING OF FIGHTER 96 COLL.	299,00
KING OF MONSTER 2	199,00
MUTATION NATION	199,00
NINJA MASTER	349,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	349,00
ROBO ARMY	199,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**449,00**
SAMOURAI SHODOWN 3	299,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TOP HUNTER	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	399,00
VIEW POINT	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 Fax : 03 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Saturn
version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE 990 F
→ VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) 990 F
Liste des films disponible sur demande

- VOLANT + PEDALIER 499 F
- GENAL FICTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 on 1 299 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONAIS 149 F
- SI VOUS ICHETEZ UN JEU + PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- MANETTE TURBO 90 F

JEUX JAP

ENNEMY ZERO	449,00
FATAL FURY REAL BOUT + CART	499,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
KING OF FIGHTER 96	399,00
KING OF FIGHETER 96 + CART	489,00
LUNAR SILVER STAR	**349,00**
OGRE BATTLE	349,00
RIGLOR SAGA 2	399,00
SHINING THE HOLLY ARC	249,00
TERRA PHANTASTICA	399,00

JEUX EUROPEENS

AREA 51	**349,00**
ANDRETTI RACING	**369,00**
BEDLAM	**349,00**
BLACK DOWN	349,00
BLAM MACHINE HEAD	299,00
BUG TOO	349,00
BUST A MOVE 2	199,00
COMMAND & CONQUER	**369,00**
CROW CITY OF ANGELS	299,00
CRUSADER NO REMORSE	349,00
DAYTONA USA CE	**349,00**
DOOM	**299,00**
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
EARTHWORM JIM 2	369,00
FIFA 97	**369,00**
FIGHTING VIPERS	**299,00**
GRID RUN	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
JEWELS OF THE ORACLE	**299,00**
JOHN MADDEN 97	369,00
LOST VIKING 2	349,00
MAGIC THE GATHERING	**369,00**
MANX TT	**369,00**
MASS DESTRUCTION	329,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00
MR BONES	279,00
NBA JAM EXTREME	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NHL HOCKEY 97	369,00
NIGHT + PAD	469,00
PANDEMONIUM	349,00
PFA SOCCER MANAGER	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PINBALL GRAFFITI	349,00
PROJECT X2	369,00
RETURN OF FIRE	369,00
SCOR CHER	349,00
SEGA RALLY	299,00
SONIC 3D BLAST	369,00
SOVIET STRIKE	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	299,00
STARFIGHTER 3000	249,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	349,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	329,00
SYNDICATE WARS	369,00
TOMBRAIDER	**349,00**
TOSHIDEN URA	369,00
VIRTUA COP 2 + GUN	469,00
VR POOL 96	349,00
WORLD WIDE SOCCER 97	**299,00**

Promos

JEUX JAP

DRAGON BALL Z 2	299,00
FIGHTING VIPERS	**149,00**
GRAN CHASER	99,00
KING OF FIGHTER 95	**199,00**
NIGHTS	149,00
STREET FIGHTER ZERO	149,00
TOSHIDEN	**99,00**
TOSHIDEN 2	**199,00**
VICTORY GOAL	149,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	249,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BUBBLE BUBBLE	**199,00**
FIFA 95	**149,00**
FRANCK THOMAS BIG HURT	169,00
IRON MAN	169,00
KEIO 2	199,00
MAGIC CARPET	169,00
NFL QUATERBACK 96	249,00
SLAM AND JAM 96	149,00
SPACE HULK 2	199,00
STREET FIGHTER	199,00
THEME PARK	**169,00**
TRUE PINBALL	299,00
VIRTUA RACING	**99,00**
WWWF IN YOUR HOUSE	199,00
WWF WRESTLEMANIA X MEN	**199,00**
JEUX USA	
MYST	**99,00**
OFF WORLD INTERCEPTOR	**99,00**

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR 1890 F

PILOT WINGS 64	TEL	WAVE RACE 64	TEL
KILER INSTINCT GOLD	TEL	FIFA 64	499,00
STARWARS	TEL	TUROK	569,00
SUPER MARIO 64	TEL	**MANETTE**	**199 F**
MARIO KART 64	TEL	**MEMORY CARD**	**149 F**
		MEMORY CARD 1 Mb	**199 F**

Playstation

→ PLAYSTATION MULTISTANDARD + 1 JEU AU CHOIX 1990 F
→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + SAC DE TRANSPORT 1290 F
→ VOLANT + PEDALIER 499 F
→ Joystick simulateur de vol 499 F
→ Pychopod 399 F
→ Pistolet 199 F

- SOURIS 161,00
- PRO ACTION REPLAY 349,00
- CABLE DE LIAISON 189,00
- JOYSTICK 99,00
- MANETTE 91,00
- MANETTE ABSC/ TURBO 219,00
- RALLONGE MANETTE 89,00
- MEMORY CARD 149,00
- MEMORY CARD 120 BLOCS 249,00
- PRIZE PRINTER, RGB 219,00
- ADAPTATEUR MULTI JOUEUR 261,00

JEUX USA

DARK FORCES	399,00
EXTREMES GAMES 2	399,00

JEUX JAP

ARC THE LAD 2	499,00
BASTARD	399,00
DRAGON BALL Z 2	**399,00**
KING FIGHTER 95	499,00
MACROSS	499,00
OLIVE ET TOM	399,00
OVERBLOOD	399,00
RAGE RACER	349,00
SAILOR MOON SUPERS	499,00
SAMOURAI SHODOWNS 3	**399,00**
SEXY PARODIUS	499,00
STREET FIGHTER ZERO 2	**349,00**
TEKKEN 2	**349,00**
TOBAL 1	**399,00**
TOBAL 2	**499,00**
TOSHIDEN 3	**249,00**
WILD ARMS	**349,00**

JEUX EUROPEENS

ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	369,00
BLAM MACHINEHEAD	349,00
BUST A MOVE 2	269,00
CASPER + POGS	349,00
CHEEZ	369,00
CHRONICLE OF THE SWORD	349,00
COMMAND AND CONQUER	**349,00**
CRASH BANDICOOT	**399,00**
CRUSADER NO REMORSE	369,00
DAVIDS CUP TENNIS	349,00
DESTRUCTION DERBY 2	**369,00**
DIE HARD TRILOGY	**369,00**
DISRUPTOR	**349,00**
DRAGON HEART	299,00
EARTHWORM JIM 2	349,00
EXCALIBUR	349,00
FADE TO BLACK	**369,00**
FIFA SOCCER 97	369,00
FINAL DOOM	**349,00**
FIRO AND KLAWD	349,00
FORMULA 1	**369,00**
GRID RUN	369,00
HARDCORE 4X4	369,00
HEXEN	349,00
HYPER TENNIS	369,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	**349,00**
IRON AND BLOOD	349,00
J. MADDEN 97	369,00
JONAH LOMO	369,00
KONAMI OPEN GOLF	349,00
LEGACY OF KAIN	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	**349,00**
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
MOTOR TOON 2	349,00
MYST	349,00
NASCAR RACING 96	349,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NFL QUATERBACK 97	349,00
NHL FACE OFF	349,00
NHL HOCKEY 97	369,00
OVERBLOOD	369,00
PANDEMONIUM	**349,00**
PERFECT WEAPON	369,00
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PITBALL	349,00
PLAYER MANAGER	349,00
PROJET OVERKILL	349,00
PROJECT X2	**369,00**
RELOADED	299,00
RESIDENT EVIL	**349,00**
ROAD RASH	369,00
SIM CITY 2000	349,00
SOVIET STRIKE	**369,00**
SPACE HULK 2	369,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STARFIGHTER 3000	349,00
STAR GLADIATOR	**269,00**
STREET FIGHTER ALPHA 2	**369,00**
STREET RACER	**349,00**
SYNDICATE WARS	369,00
TEKKEN 2	**399,00**
TILT	299,00
TIME COMMAND	**329,00**
TOMB RAIDER + MANETTE + MEMORY	**399,00**
TRACK AND FIELD	349,00
TRANSPORT TYCOON	369,00
TUNEL B1	**369,00**
VIRTUA GOLF	349,00
WARGODS	349,00
WARHAMMER	369,00
WIPE OUT 2097	**369,00**
WWF IN YOUR HOUSE	349,00
X COM 2	299,00
X MEN	349,00

Promos

JEUX JAP

BOXER ROAD	99,00
CHORO Q	**99,00**
COSMIC RACE	99,00
CRIME CRACKER	99,00
DRAGON BALL Z	199,00
FORMATION SOCCER	199,00
GROUND STROKE	99,00
NIGHT STRIKER	99,00
STAR GLADIATOR	299,00
STREET FIGHTER REAL BATTLE	99,00
VAMPIRE	**249,00**

JEUX USA

RAYMAN	149,00
TOP GUN	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	**299,00**
BUBBLE BOBBLE	269,00
BURNING ROAD	199,00
CYBER SPEED	149,00
DF	**299,00**
DARK STALKERS NIGHT WARRIOR	299,00
DOOM	299,00
DRAGON BALL Z	**299,00**
EXTREME PINBALL	199,00
FIFA 96	**199,00**
HI OCTANE	99,00
IRON MAN	199,00
JUMPING FLASH 2	299,00
JUPITER STRIKE	199,00
MAGIC CARPET	**169,00**
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NBA JAM EXTREME	249,00
NBA - IN THE ZONE	249,00
NBA JAM TE	**199,00**
NBA LIVE 96	149,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
POWER MOVE	199,00
RAGING SKIES	299,00
RETURN FIRE	299,00
REVOLUTION X	199,00
SHELLSHOCK	249,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	**149,00**
TOP GUN	299,00
TOSHIDEN 2	**199,00**
TOTAL NBA'96	**299,00**
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	**199,00**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(aux 25 F - consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur : ❒ MEGADRIVE ❒ GAME GEAR ❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGA CD ❒ 3 DO ❒ SATURN
❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ CDI ❒ NEC
❒ SUPER FAMICOM ❒ GAME BOY ❒ JAGUAR

PASSES TES COMMANDES SUR
3615 ESPACE 3 (1,27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

FLAYER 6/97

Vite Vu

Carnage Heart

PLAYSTATION

prix	75 %
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	SPECIAL
nombre de joueurs	1OU2
sauvegarde	OUI
continue	NON

2073. La surexploitation des ressources naturelles sur Terre a forcé la Fédération Mondiale à étendre ses champs d'investigation au système solaire. Mars et la Lune sont désormais stériles, et ce sont les ressources de trois des satellites de Jupiter que se disputent actuellement la Fédération Mondiale et un trust économico-industriel, doté de puissantes forces armées. Le conflit a dégénéré, et des hordes d'OverKill Engines, espèces de robotechs surarmés, s'affrontent avec Jupiter en toile de fond.

Votre tâche consiste à gérer la production des robots et à créer des programmes qui dé termineront leurs caractéristiques de combat. L'action s'effectue depuis une carte composée d'hexagones sur laquelle se déplacent, tour à tour, les diverses unités. La confrontation se traduit par une animation en 3D temps réel, à laquelle vous assistez passivement jusqu'à la victoire de l'une des deux unités. Il y a quatre scénarios de difficulté croissante, et le vainqueur est celui qui a conquis la totalité des bases adverses. L'idée est sympa mais l'interface se révèle aussi rebutante que la lecture du manuel. De plus, les bruitages accompagnant les sélections des divers menus est crispante au possible.

Bref, ce jeu est bourré de petits défauts qui, mis bout à bout, le rendent vraiment rébarbatif.

Wolfen

Power Rangers Zeo

PLAYSTATION

prix	40 %
éditeur	UBI SOFT
textes	ANGLAIS
genre	FLIPPER
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Par tradition, les jeux Power Rangers sont mauvais. C'est comme ça, on n'y peut rien ! Dans cette nouvelle version Zeo, vous jouez en fait au flipper. À différents moments clés, de petits films digitalisés vous montrent les personnages de la série en situation (transformation, complot des méchants, etc.). C'est super prenant… Dans le jeu, vous traversez différents continents (flippers « à thème ») et détruisez les boss à coups de boule. C'est amusant deux minutes, mais les flips étant franchement moyens, ça n'a vraiment aucun intérêt. La « Power daube » du mois.

Chris

Trash It

PLAYSTATION

prix	70 %
éditeur	GT INTERATIVE
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/REFLEXION
nombre de joueurs	1A4
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Vous incarnez un manœuvre qui doit ramasser le plus rapidement possible des gravats. Vous disposez pour cela d'un maillet et d'un aspirateur. Mais attention, il faut détruire les murs en tenant compte des lois de la gravité, si vous ne voulez pas avoir un accident du travail. Pour finir votre boulot à temps, mieux vaut acheter des maillets toujours plus efficaces. Votre monnaie d'échange, ce sont des « timmies », sortes de marteaux, vivant cachés parmi les objets les plus inaccessibles des chantiers (baignoire, télé, etc.). Trash It n'est pas un jeu à jeter, mais bon…

Bubu

LE ZOOM DE VITE VU

ALL STAR 97 (PlayStation). Pas d'innovations majeures, mais simplement le plaisir de manier la batte.

PLAYSTATION

All Star 1997

prix 80%

éditeur: ACCLAIM
textes: ANGLAIS
genre: SIMU. DE BASE-BALL
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Près d'un an après Big Hurt, Acclaim nous propose sa nouvelle simulation de base-ball : All Star 1997. Autant dire de suite que nous sommes loin d'une révolution puisque les différences sont négligeables (les joueurs sont toujours à base de Motion Capture 2D). L'interface n'est pas vraiment instinctive et demande un petit temps de prise en main. Passé ce cap, vous pourrez vous lancer dans les joies d'un championnat de base-ball. Seule les acharnés de la batte (peu nombreux chez nous) y trouveront leur compte avec la mise à jour des données de la saison dernière.

Wolfen

SATURN

Mass Destruction

prix 70%

éditeur: SEGA
textes: FRANÇAIS
genre: TIR AVEC CHAR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: OUI
continue: OUI

Dans le genre, ce jeu se rapprocherait assez de Return Fire. L'action est vue du dessus, et vous dirigez un char d'assaut. C'est la guerre ; on vous a assigné des objectifs à détruire dans chaque région (dépôts de munitions, etc.). Etant donné que les ennemis (chars, bonshommes, avions...) ne se laissent pas faire, votre char peut s'armer (missiles, mines...). Malheureusement, Mass Destruction ne possède pas les « quelques grammes de finesse dans un monde de blindés » qu'apporte Return Fire. Reste le défoulement, et encore, on ne peut pas tout détruire...

Bubu

PLAYSTATION

Aera 51

prix 75%

éditeur: GT INTERACTIVE
textes: ANGLAIS
genre: TIR AU PISTOLET
nombre de joueurs: 1 A 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les extraterrestres ont débarqué et ont atterri dans l'Area 51 (la fameuse base militaire américaine, cernée abrité l'extraterrestre Roswell). Membre du commando d'élite S.T.A.R.R, vous devez les chasser. Aera 51 est au départ une borne d'arcade pas toute jeune. Sa particularité est de proposer un décor composé de séquences vidéo (moyennement numérisées). Mais l'action est bien dynamique, avec notamment des mouvements de caméras vraiment cinématographiques. Aera 51 n'est pas indispensable, mais si la gâchette vous démange...

Bubu

PLAYSTATION

Atari's Greatest Hits I

prix 20%

éditeur: GT INTERACTIVE
textes: ANGLAIS
genre: COMPIL'
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: OUI
continue: NON

Je ne suis pas content ! Midway sort une compil' des premières productions d'Atari, avec seulement six jeux ! Mais il y a pire : Super Break Out et Missile Command se jouaient, à l'époque, avec un « potard » et un Track Ball. Là, c'est injouable. Battle Zone a une configuration de base débile (haut pour gauche et bas pour droite) ! Tempest a un déplacement du curseur trop rapide, donc approximatif. Seuls, Arkanoïd et Centipede n'ont pas de défaut. Alors, au lieu d'une intro (fort belle), plus de jeux (au moins Pong) et une réel-le ergonomie auraient été plus judicieux.

Wonder

Nintendo Player

nintendo.sega.sony ultra Player

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

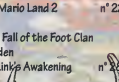
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Délai d'expédition : 4 semaines.

ultra Player one

LBA
1re partie

Dark Savior

Les Chevaliers de Baphomet

Et toutes les rubriques

Star

Trucs en vrac

Champions

Top

Avez-vous trouvé le poisson d'avril que j'avais glissé parmi les codes du mois dernier ? Eh bien, il s'agissait du cheat qui proposait un perso caché dans Re-loaded. En fait, si ce code semble fonctionner au début — on voit l'image du perso apparaître —, on ne peut nullement jouer avec le bonhomme. Notez que beaucoup de mes confrères ont passé ce code le plus « sérieusement du monde », si je puis dire. S'ils avaient pris la peine de le vérifier...

Bubu,
testeur de codes.

LES CODES DU MOIS

Twisted Metal World Tour

PlayStation

Attaques spéciales, nouvelles voitures et circuits

Maggie Sam & Bubu

Dire qu'on a fait le tour du monde (via Internet) pour vous dégoter les codes de Twisted Metal World Tour ! Vous êtes vraiment gâté.

• Nouveaux véhicules : ces deux codes se font à l'écran de sélection des voitures, en mode Un joueur (par la suite, les voitures sont valables dans les autres modes de jeu). Dès que vous avez programmé un de ces codes, faites défiler les véhicules.

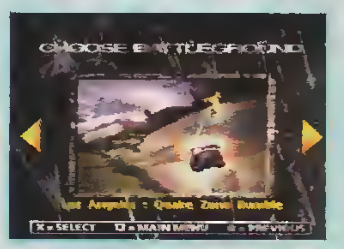
- Sweet Tooth (le clown) : **Haut, L1, ▲, Droite.**
- Minion (le pas mignon) : **L1, Haut, Bas, Gauche.**

• Nouveaux circuits : ces codes sont à faire en mode Deux joueurs, à l'écran de sélection des circuits. Quand l'un d'eux est réussi, vous entendez un bruit sourd, et vous passez directement au choix du véhicule (sans passer par la case départ, heu... sans voir l'image du circuit).

- Rooftops (toits de Twisted 1) : **Bas, Gauche, R1, Bas.**
- Cyburbia (égouts de Twisted 1) : **Bas, Haut, L1, R1**
- Jet Rider (issu du jeu du même nom !) : **Haut, Bas, Droite, R1.**

• Attaques spéciales : elles sont valables pour tous les persos. Mais il faut les faire assez rapidement pour qu'elles s'enclenchent.

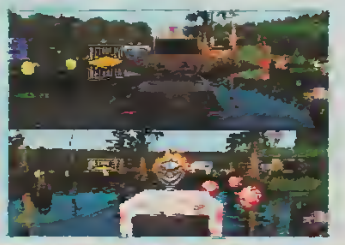
- Napalm : **Droite, Gauche, Haut**
- Mines : **Droite, Gauche, Bas.**
- Missile arrière : **Gauche, Droite, Bas.**
- Triple missile de Minion : **Haut, Bas, Haut, Haut, tir de mitraillette**
- Bouclier : **Haut, Haut, Droite.**
- Glace : **Gauche, Droite, Haut.**
- Invisibilité : **Droite, Bas, Gauche, Haut.**
- Super saut : **Haut, Haut, Gauche**



- Remplissage de la jauge d'énergie : attention, ce code est particulier ! Pour qu'il réussisse, vous devez au préalable avoir au moins une arme bonus en réserve. En effet, le remplissage de la jauge « pompe » les armes bonus ! Plus vous avez d'armes en réserve, plus votre énergie remonte. Voici la manip' : **Bas, Haut, Droite, Gauche, Haut, Haut, Bas, Bas.** « Sell Your Soul » devrait s'afficher.

• Voici une liste de choses à détruire dans les niveaux, pour obtenir des effets sympa et/ou utiles. Il faut parfois utiliser beaucoup de munitions pour y arriver.

- New York : tirez sur la Statue de la liberté pour la voir allumer sa flamme, puis se mettre en Bikini (sic !), et enfin exploser.
- Los Angeles : faites exploser les lettres « HOLLYWOOD » !
- Paris : ramassez la bombe télécommandée (Remote Bomb) qui se trouve aux pieds de la tour Eiffel, et faites-la exploser sur place. La tour va s'écrouler sur les toits des immeubles voisins, et



ainsi former un pont. Allez-y en empruntant le téléporteur situé en bas de la tour.

- Amazonie : vous découvrirez des passages secrets en détruisant certaines statues, pyramides et monuments.
- Hollande : ramassez les bombes télécommandées et faites exploser les moulins.
- Moscou : prenez la bombe télécommandée qui se trouve en hauteur — au milieu des ponts —, et faites-la exploser en bas. L'arène entière sera pulvérisée !

Virtua Cop 2

Saturn

Choix des armes, grosses têtes...

Bubu

- Branchez le pistolet dans le premier port manette, et un paddle dans le second. Puis à l'écran titre, faites : **Haut, Bas, Haut, Bas, A, X, B, Y, C, Z**. Allez ensuite dans les options : le menu 1/3 devrait apparaître. Vous pouvez y sélectionner le mode Grosses têtes, les crédits infinis et le choix des armes. Pour ce dernier point, il faut ensuite faire **Pause** pendant le jeu, puis tirer hors de l'écran (avec le pistolet...) : à chaque impulsion, votre arme à feu change.
- Pour que les ennemis apparaissent au hasard : dans le menu 1/3, placez le curseur sur **EXIT**. Maintenez **R enfoncé** et pressez **Start**. Vous voici à l'écran titre : gardez **R enfoncé**, mettez le curseur sur **ARCADE**, et appuyez sur **Start**. Commencez une partie : les ennemis n'apparaissent plus dans le même ordre...

Jet Rider

PlayStation

Tous les circuits

Bubu

Ne jetez plus Jet Rider contre les murs parce que vous n'arrivez pas à ouvrir tous les circuits (hein, Didou...) ! Voici une astuce qui va vous permettre de les obtenir, à condition de respecter tout ce qui est indiqué.
Allez dans les options, et changer la difficulté pour « Amateur », et le « Trophy Presenter » pour « Male ». Ensuite, retournez à l'écran titre en pressant **Start**. Là, faites au paddle : **Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Droite, Bas, Gauche**. Puis revenez aux options en faisant une fois **Gauche**, puis en appuyant sur X. Dans le menu, choisissez la difficulté « Professionnel », et le « Trophy Presenter » pour « Rider's Choice ». Allez de nouveau à l'écran titre en appuyant sur **Start**. Faites alors la manipulation suivante : **Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche, Bas, Droite**. Vous devriez entendre un bruit métallique. Allez donc vérifier si la dizaine de pistes est bien présente...

Andretti Racing

PlayStation

Nouveau menu d'options

Bubu

Durant une course, mettez la **Pause**. Placez ensuite le curseur sur « Race Statistics », et pressez **L1 + L2 + R1 + R2 +** X **+** ●. Le nouveau menu apparaîtra alors.

NBA In The Zone 2

PlayStation

Équipes All Stars

Bubu

À l'écran titre, positionnez le curseur sur Start, faites **L1 + R2 + Select + Start**. À l'écran de sélection des équipes, déplacez le curseur sur les côtes Est et Ouest...

Burning Road

PlayStation

Mode Miroir

Bubu

Commencez une course en « Practice ». Faites demi-tour dès le départ : vous ne serez alors pas en « Reverse » et dernier de la course, mais en « Mirror » et « Race Leader »...

Mots de passe

Andretti Racing (PlayStation)

Les mots de passe ci-dessous vont vous permettre d'avoir toutes les voitures. Commencez une partie et choisissez l'option « Begin Career ». À l'écran « Register », entrez les mots de passe : « Go Bears ! », si vous voulez tous les stock-cars, ou « Go Bruins ! », si vous souhaitez toutes les F1. Ensuite, à l'écran de sélection des voitures, vous pourrez faire défiler toutes celles de votre catégorie.

Pandemonium! (PlayStation)

Invincibilité : HARDBODY
Armes permanentes : OTTOFIRE
Jouer au niveau du flipper : TOMMYBOY
Jouer au niveau de la course : CASHDASH
Cœurs à fond : CORONARY
Trente et une vies : VITAMINS
Tous les mondes accessibles : BORNFREE
(Milouse, Bubu, Magic Sam)

X2 (PlayStation)

Niveau 2 : 713 948
Niveau 3 : 900 277
Niveau 4 : 213 490
Niveau 5 : 866 141
Niveau 6 : 321 904
Niveau 7 : 196 861
Niveau 8 : 040 186
Niveau 9 : 841 003

Mots de passe

Niveau 10 : 216 409
Pour commencer avec 9 crédits : 267 776
Pour démarrer avec 9 vies : 220 969
Pour être invulnérable : 180 771
Pour voir le générique de fin : 300 167
(Frédéric Kelhetter, Estillac)

Blast Chamber (PlayStation)

Les codes suivants vous offrent la possibilité de vous retrouver dans des niveaux intermédiaires, avec un bon nombre de vies.
Niveau Ziggurat : NAEMMAAB
Niveau Backstab : MAGDIEAH
Niveau Fall'n'Arch : NINKPDME
Niveau Fugitive : MJKKAMKC
Niveau Rainbow : JODPIGEH
Niveau Lavapalooza : ICJPABNA

NBA Jam Extreme (PlayStation)

- Pour l'équipe des Rookie 3, entrez la date de naissance suivante : BAP/AUG/8/11.
- Les prochains codes doivent être programmés à l'écran des « Keep Record ». Ils se font d'une drôle de manière : vous devez rentrer deux lettres, puis les effacer avec la flèche ; rentrer les deux lettres suivantes, puis les effacer à leur tour, etc. Quand toutes les lettres sont « saisies »

Legacy Of Kain

PlayStation

Énergie et magie à volonté, toutes les vidéos

Tata Tara

Au cours d'une partie, affichez la carte du monde (avec le bouton **L2**), et effectuez les manipulations suivantes :
- Remplissage de la jauge de sang : **Haut, Droite,** ■, ●, **Haut, Bas, Droite, Gauche**.
- Remplissage de la jauge de magie (il faut en posséder au préalable...) : **Droite, Droite,** ■, ●, **Haut, Bas, Droite, Gauche**.
- Voir toutes les vidéos du jeu : **Gauche, Droite,** ■, ●, **Haut, Bas, Droite, Gauche**. Rendez-vous ensuite dans le carnet noir...

Prince of Persia 2

Super Nintendo

Changer de niveau

Adine Arnaud (Grenoble)

Dans les options, maintenez **Bas + A + X + L** (le défilement des nuages doit s'accélérer). Ensuite, dans le jeu, appuyez sur **Select** pour aller au niveau suivant.

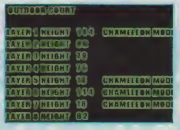
NBA Live 97

PlayStation

Changer le physique des joueurs

N'Bubu Alive 97

Voici encore une astuce étrange, mais qui fonctionne (my mother's life !). Dans le « Game Setup Menu », faites **L1**, ×, ×, **L1**, ×, ■, **R1**, ×, ■, **R1**, ● (si vous changez d'écran, ce n'est pas grave). Ensuite, tapez pendant deux secondes : **Haut + Droite +** ▲ + ■ (si un écran habituel



apparaît, cela confirme la réussite de la première partie du code). Ensuite, pressez **Start**, et durant tout le chargement du jeu, maintenez **L1 + R1** + ▲ + × + ■ + ● enfoncés, tout en faisant des allers-retours entre le **Haut** et la **Droite** de la croix de direction. Un menu secret devrait enfin s'afficher au bout d'un certain temps.
- Dans ce menu, utilisez **L1** et **L2** pour changer la taille des joueurs (utilisez un quadrupleur pour pouvoir tous les modifier).
- Faites **Haut** ou **Bas** pour enclencher ou non le mode Caméléon (sorte d'invisibilité).
- Appuyez sur **Start + Select** sur le premier paddle, pour jouer ou non en outdoor.
- Faites ▲ + ×, sur le premier paddle, pour sortir du menu et jouer.

Sonic 3D Blast

Saturn

Changer de niveau, de monde, vies et médailles en plus

Bubu, Milouse & Magic Sam

Ces codes vont vous permettre de blaster ce jeu en moins de deux ! À l'écran titre, commencez par maintenir la **diagonale Haut-Gauche + A + C + Start**. Et durant le jeu, mettez la **Pause** et appuyez sur les boutons suivants :
- **A** : pour aller au niveau suivant (Act).
- **B** : pour passer deux niveaux et le boss.
- **C** : pour aller directement au dernier boss.
- **X** : pour avoir une vie supplémentaire (jusqu'à 9).
- **Y** : pour obtenir une médaille (jusqu'à 9).
- **Z** : pour recevoir une émeraude du chaos.

Black Dawn

PlayStation

Jeu à deux, énergie, munitions, changement de niveau...

Black Bubu

Mini-jeu à deux : à l'écran titre, pressez **Select + R2** simultanément sur les deux manettes. Vous devriez entendre un bruit. Allez ensuite dans le menu options, puis revenez à l'écran titre. « Two Player Vs » devrait être affiché... Les codes ci-dessous s'effectuent durant une partie, après avoir mis la **Pause**. Quand un code est réussi, la Pause s'enlève automatiquement, toute seule.

- Le plein de fuel et de munitions : **Select, L2, Select, R2, ▲, ▲, ▲, ●.**
- Munitions à fond : **Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2.**
- Augmenter la puissance de l'arme sélectionnée : **Select, L2, Select, R2, L1, L1, R1, R1.**
- Appeler un hélico allié en renfort : **Select, L2, Select, R2, ●, ●, ●, ●.**

L'écran de Pause disparaît au profit d'une image figée du jeu : **Select, L2, Select, R2, Bas, R1, R2.**

2Xtreme

PlayStation

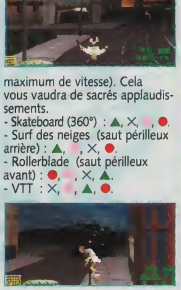
Super figures

Bubu

Pour chaque sport, il existe une super figure à effectuer après avoir pris un tremplin (avec un

maximum de vitesse). Cela vous vaudra de sacrés applaudissements.

- Skateboard (360°) : ▲, X, ●, ●.
- Surf des neiges (saut périlleux arrière) : ▲, ●, X, ●.
- Rollerblade (saut périlleux avant) : ●, ●, X, ▲.
- VTT : X, ●, ▲, ●.



Loaded

Saturn

Cheat Menu

Bubu

Durant une partie, mettez la **Pause**, puis le curseur sur « BGM Volume ». Ensuite, pressez successivement : **L, Z, B, X, C, R.** Appuyez sur **C** pour agir sur chaque ligne du menu. À chaque pression sur ce bouton, vous augmentez vos bonus d'une unité.

Ten Pin Alley

PlayStation

Insulter ses adversaires !

Bubu & Wolfen

Voici une astuce pas fair play, mais qu'il nous plaît de faire ! En mode de jeu Team Play, lorsque votre adversaire s'apprête à lancer sa boule, faites **L1 + L2 + R1 + R2**, plus un des boutons ci-dessous, pour que votre perso insulte son adversaire en anglais (on vous laisse traduire) :

- ▲ : « Choke ! ».
- ● : « Loser ! ».
- ● : « Miss ! ».
- X : « You suck ! ».

Doom

Saturn

Invincibilité

Dominique

Enclenchez la **Pause** durant une partie, puis faites : **Bas, Y, X, R, Droite, L, Gauche, B.** Si votre perso a les yeux brillants, le code a fonctionné.

Mots de passe

correctement, un son se fait entendre. Vous pouvez alors inscrire votre nom.

- Jouer les Play-Off directement : PL <- AY <- OF <- FB <-.
- Débuter lors des finales : F I x : NA <- LS <-.
- Commencer avec deux matchs déjà gagnés aux Play-Off : CH <- EE <- SY <-.
- Démarrer avec trois matchs déjà remportés lors des finales : NO <- VI <- CE <-

Bubsy 3D (PlayStation américaine)

Pour avoir absolument tous les niveaux ouverts (dont les Bonus Level), les roquettes trouvées, 99 vies, les coordonnées de Bubsy durant la Pause, il n'y a qu'un code à programmer ! Le voici : XALLDBUG-CR.

Hard Core 4 X 4 (Saturn/ PlayStation)

- Pour choisir votre niveau de difficulté (Pro ou Extrême), sélectionnez 1 joueur, le temps des essais, 3 tours, et rentrez comme nom : NOVICE__ (sur la Saturn), ou MAINLINE (sur la PlayStation).
- Pour qu'il neige des grenouilles : RAINFROG. Choisissez ensuite un temps neigeux (que sur PlayStation).

Mots de passe

Destruction Derby 2 (PlayStation)

Tapez les mots de passe ci-dessous, à la place de votre nom (vous devez donc le faire dans un mode Championnat) :
Pour que tous les circuits soient validés : MACrPOO (une fois le mot inscrit, vous revenez en Practice, puis vous allez dans le choix des circuits pour voir si le code a bien fonctionné).
Pour voir l'équipe de programmation au grand complet : CREDITZ!
Pour regarder le générique de fin : ToNyPaRk (PS : pour les deux derniers codes, le résultat apparaît une fois que vous avez fait « End »).
(Max Préghenella, Moulins-lès-Metz)

Christmas Nights (Saturn)

À l'écran titre, programmez les dates suivantes pour modifier le jeu :
- 25 décembre : Nights en Père Noël.
- 29 décembre 1997 : les bonus ont un habillage de Noël.
- 1er janvier : bonne année de la part de Nights.
- 1er avril : jouez avec Reala à la place de Nights.
- 31 octobre 1997 : la Spring Valley sans neige.

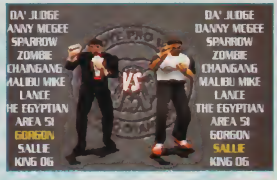
Power Move Pro Wrestling

PlayStation américaine

Catcheurs cachés

Bubu

Rentrez les codes ci-dessous à l'écran titre. Vous pouvez les enchaîner, comme Hulk Hogan enchaîne ses adversaires. Pour chaque code réussi, vous entendrez un son de cloche. L'heure du combat approche ; allez à l'écran de sélection des persos trouver les p'tit nouveaux.



- Sparrow : ●, **Droite**, ▲, **Haut**, ●, **Gauche**, ×, **Bas**, ×, **Bas**, ●, **Gauche**, ▲, **Haut**, ●, **Droite**, **Select**. À l'écran du choix des persos, mettez le curseur sur Commandant pour faire apparaître Sparrow.
- Gordon (le commentateur !) : **L1, L1, L2, R2, R2, R1**, ▲, **Bas**, ×, **Haut**, **Select**. Toujours au même écran, positionnez le curseur sur Orange, et appuyez sur **Select**, pour obtenir Gordon.
- Sallie (l'arbitre !) : **Haut, Bas, Gauche, Droite**, ▲, ×, ●, ●, **L1, R1, L2, R2, Select**. Sélectionnez El Temblor à l'écran des combattants.

LE PLAN DES LECTEURS

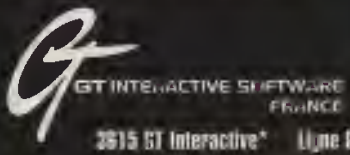
Vous allez finir par croire que cette rubrique s'appelle le plan des « Chevaliers de Baphomet des lecteurs », vu que c'est la deuxième fois que je sélectionne une soluce de ce jeu ! Mais que voulez-vous, ce plan « complète » à merveille le premier (dixit M. Wolfen, un connaisseur). Alexandre Ulmann, tu mérites donc de gagner Star Gladiator (offert par Virgin), pour avoir copié sur ton petit camarade ! On n'est pas à l'école ici.

Les explications :
1/ Placez le tensiomètre (trouvé à l'hôpital) sur le tuyau d'arrosage.
2/ Après avoir vu les chiens, placez-vous derrière la statue (ou l'armure), puis monter voir la comtesse…
3/ Après avoir enlevé le livre qui montrait un échiquier en verre, parlez de ce dernier à la comtesse. Posez les pièces comme indiqué.
4/ Donnez le calice au prêtre (dire OK). Faites un tour dans l'église, puis revenez voir le prêtre. Allez vers la tombe située en haut à droite. Puis allez chez Nico et au musée.
5/ Après avoir examiné et baissé le chauffage, demandez les clés au gardien, puis entrez dans les toilettes. Là, mettez une clé dans le savon, puis le savon sur le lavabo (action « d'utiliser »). Sortez et allez voir le pot et l'ouvrier. Épuisez toutes les questions sur ce dernier, puis prenez la clé de plâtre et mettez-la dans le sceau (l'ouvrier refusera… tant pis pour lui). Enfin, utilisez le téléphone.
6/Ici, trempez la clé en plâtre dans le pot.

HEXEN

L'HORREUR A UNE NOUVELLE ADRESSE... LA VOTRE !

Ce grand succès sur PC arrive enfin sur PlayStation et Saturn ! Développé par les créateurs de Doom, Hexen va vous plonger dans un univers médiéval fantastique sombre et violent. Incarnez un mage, un clerc ou un guerrier et vengez votre peuple, massacré par des hordes de monstres venues d'une autre dimension ! Avec Hexen, ce sont plus de trente niveaux d'angoisse, de magie et de violence en 3D qui vous attendent.



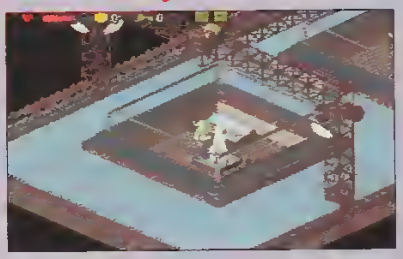
3615 GT Interactive* Ligne GT : 08 36 68 14 11*

Little Big Adventure

Vous faites partie des petits malins qui ont acheté LBA. Alors, heureux ? Difficile de s'y retrouver, non ? C'est qu'il est vaste ce jeu ; remarquez on ne s'en plaindra pas. Et j'imagine qu'un petit coup de main ne vous ferait pas de mal ? Ne dites pas non car si vous lisez ces lignes, c'est que vous souhaitez en savoir plus. Le plus gros problème c'est que la plupart du temps, on est un peu perdu au milieu de toutes ces îles. Mais en suivant ce guide, vous serez toujours où aller, et surtout quoi y faire. Cela étant, essayez tout de même de vous creuser la tête, sans cela vous passeriez à côté de l'ambiance magique de ce soft.

Première partie : L'évasion

A/ « Cessez de vous agiter »



Il faut être « agressif » pour attirer l'attention du garde. Ce dernier arrive sur une plate-forme pour vous sermonner, voire vous corriger. Lorsqu'il en descend, rossez-le de quelques coups. Récupérez l'argent qu'il laisse choir, puis grimpez sur la plate-forme (si vous la loupez, pas de panique elle reviendra).

B/ Alerte

Arrivé au bout du rail de la plate-forme, vous tomberez sur deux autres sbires. Chargez-vous d'abord de celui de gauche afin qu'il ne donne pas l'alarme (cela serait fatal !). Puis servez-vous à nouveau de vos petits poings musclés pour corriger le médecin sur la droite — il possède la clef de la grille de gauche. Une fois cette dernière franchie, foncez vers le garde pour le boxer. Méfiez-vous, il est un peu plus vif ; dès qu'il vous verra, il tracera rapido vers le bouton d'alarme.

Un prisonnier, évacué ! Déclenchez l'alarme.

C/ On se change

Tu viens de retrouver ta carte d'identité.

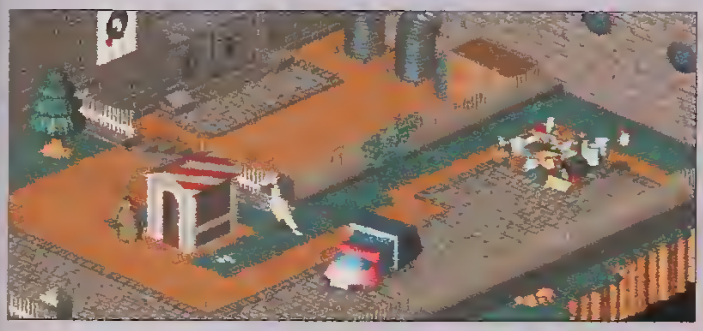
Remontez à droite du bouton d'alarme, et entrez dans la salle de droite. Sautez devant l'armoire sans poster, pour trouver votre carte d'identité et l'Holomap. Les armoires au fond de la pièce renferment quelques cœurs. Ensuite passez derrière le paravent pour vous déguiser. Si le cœur vous en dit, allez dans l'autre pièce pour frapper le neuneu. En revanche, si vous n'avez pas de temps à perdre, passez au paragraphe suivant !

D/ Le paragraphe suivant

Après être sorti de la pièce tout de blanc vêtu, gravissez l'escalier de fer pour atteindre l'étage supérieur. Attention, un garde posté près d'un bouton d'alarme veille sur la quiétude du centre. C'est votre premiere cible. Occupez vous ensuite du médecin ; une fois mort, il lâchera la clef de la porte de sortie.

E/ Enfin dehors

Impossible de sortir de la citadelle dans cette tenue, le garde vous bloque. Soyez « discret », et, à pas de loup, passez derrière la guérite. Rejoignez le Lapichon qui fouille dans les ordures, et cachez-vous dedans tout en restant discret (appuyez sur le bouton carré pour vous baisser). Attendez sagement que le camion à ordures vienne vous chercher.



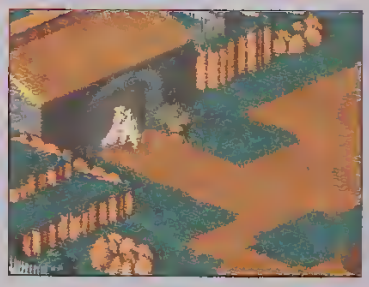
F/ Ça puire !

Le camion à ordures vous a déposé dans une décharge (logique). Le premier Grobo que vous croisez est inoffensif. Parler avec lui ne vous apprendra rien d'important, mais faites-le c'est toujours plus sympa ! Rentrez dans la première maison pour collecter quelques items (pièces, cœurs) dans les meubles. Puis empruntez le chemin qui descend.

G/ Filez... vite !

Ne cherchez pas de noises aux soldats et clones que vous croisez dans Lupin-Bourg. Contentez-vous d'être « sportif », et courez rapidement vers le sud pour trouver votre maison. Si en chemin vous croisez un robot détecteur de mouvements (voir photo), arrêtez-vous tout de suite et ne bougez plus jusqu'à ce qu'il soit passé.

H/ Auprès de ma blonde



Évitez le soldat vert et continuez vers le sud : vous trouverez votre femme devant votre maison. À peine chez vous, des Groboclones frappent à la porte. Courez vite vous cacher dans votre chambre et soyez plutôt « discret » si vous tenez à la liberté. Votre douce et tendre, en revanche, est bonne pour un long séjour en « zonzon ». Attendez sagement le départ des ennemis, puis fouillez la maison. Le plan qui suit vous indique où trouver les items importants, ainsi que l'emplacement où vous devez vous cacher, au début.

La maison de Twinsen

1 Cachez-vous ici, en mode Discret, lors de l'arrivée des Groboclones.

3 Pour ouvrir cette porte, sautez devant le pot de fleur qui est juste à côté : vous y récupérerez la clef. Derrière la porte, vous trouverez votre cave (il n'est pas utile d'y aller pour le moment).

4 Vu que votre porte a été murée par les Groboclones, il faudra sortir par la cheminée. Une fois dehors, direction Lupin-Bourg

2 C'est dans cette armoire que vous trouverez votre tunique (premier élément magique) et votre balle magique (votre arme principale).

Deuxième partie : Z'avez pas vu ma femme ?

Votre nouvel objectif est de retrouver votre fiancée. Il va falloir mener l'enquête auprès des habitants de l'île. Pour vous éviter de trop longues recherches, nous ne vous indiquons que les rencontres et lieux importants, mais n'hésitez pas à questionner tout le monde pour profiter des nombreuses finesses du jeu.

Lupin-Bourg 1 (île de la citadelle)

Tiens une grille ?

1 Placez-vous dessus et pressez le bouton action. Vous descendrez alors dans les égouts où vous attendent de nouvelles options (dont une boîte à trèfle, en bas à droite). Parlez au Lapichon qui s'y cache, il vous en dira plus. Une fois que vous avez tout en main, remontez à l'aide de la grille.

La pharmacie

2 Dès que vous pénétrez dans la pharmacie, le gérant déclenche l'alarme. Un Groboclone arrive aussi sec. Débarrassez-vous de lui (à l'aide de votre balle magique), puis du traître. Récupérez ensuite la bouteille de sirop rouge dans les étagères, et dépouillez la caisse enregistreuse sur la table, histoire de vous faire un peu de blé. Et vous pouvez même, si vous voulez, vous remplir les poches en faisant des allers-retours dans la pharmacie et empocher dix pièces à chaque fois !

Nouveau : plein de soluces !
LE NOUVEAU 3615 PLAYER ONE
Tapez *S

Lupin-Bourg 2 (île de la citadelle)

Vers Lupin-Bourg 1

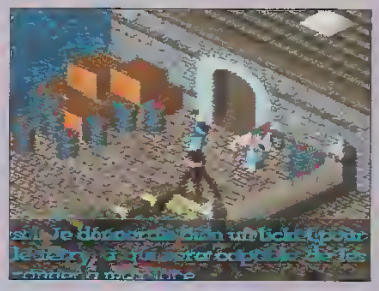
Vers la maison de Twinsen

La taverne

Rendez-vous dans la taverne, montez à l'étage et allez discuter avec le Grobo. Payez-lui un verre (en allant voir le serveur) ; en échange, il vous apprendra que votre douce a été conduite au port. Vous savez où aller maintenant !

Le port

En passant sous ce porche, vous arriverez au port. Inutile d'acheter un billet au guichet (à droite), le vendeur vous dénonce et sonne l'alarme. Explosez directement le Groboclone qui surveille la grille. Une fois mort, il lâchera la clef. Passez la grille et déplacez-vous sur la droite pour trouver un gentil Grobo. Ce dernier vous donnera un ticket pour le ferry, si vous l'aidez à ranger les caisses dans l'entrepôt.



L'entrepôt

Poussez un peu la caisse A, pour pouvoir passer. Ensuite, déplacez la caisse B légèrement sur la droite afin qu'elle se trouve entre les deux murets. Poussez la caisse C au point 1. Placez maintenant la caisse B sur son emplacement (B).
Poussez ensuite la caisse D jusqu'au point 2 ; changez de côté et poussez-la légèrement afin qu'elle soit disposée entre le mur avec la porte condamnée et le muret. Elle est à présent pile poil en face de son emplacement (D), vous n'avez plus qu'à la placer.
Déplacez maintenant la caisse C sur son emplacement (C). Pour finir, poussez la caisse A vers la sortie, contournez-la, et bougez-la jusqu'au point 3, puis au point 4. Mettez-la ensuite sur l'ancien emplacement de la caisse B, remontez-la vers le haut et enfin poussez-la sur la droite sur son emplacement.

A : Les pastilles rouges vous indiquent les caisses à déplacer.

A : Les pastilles vertes vous montrent l'emplacement final des caisses.

Fini ?

Ouf ! Vous pouvez sortir et réclamer au Grobo votre ticket pour le ferry. On se retrouve après une petite balade en mer ! Embarquement immédiat.

La bibliothèque (île principale)

Vers camp militaire

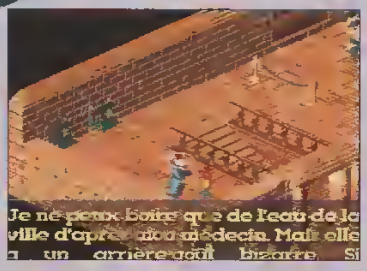
Vers le quartier général

À l'intérieur de la bibliothèque

1 En rentrant, vous voyez un Lapichon. Si vous l'explosez, vous pourrez dépouiller sa caisse (rien ne vous y oblige). Comment faire ? Commencez par faire une sauvegarde rapide (on ne sait jamais), puis frappez le Lapichon une fois pour qu'il sonne l'alarme.

Courez vous placer devant l'escalier et buter le soldat qui arrive avec votre balle magique. Restez à la même place, retournez-vous et tirez sur le Lapichon. Il sonnera de nouveau l'alarme et un autre garde viendra. Supprimez-le et répétez l'opération jusqu'au moment où le Lapichon trépasse. Vous pouvez maintenant vous faire la caisse (25 pièces).

A/ Allez parler avec le Grobo assis près d'une table, afin qu'il vous informe de l'existence du lac d'eau claire.



B/ Entretenez-vous ensuite avec le Lapichon qui se balade. Il vous raconte son problème d'eau qui selon lui n'est pas bon. Il faut y remedier. Ensuite sortez de la bibliothèque.

Les soldats

2 Évitez les soldats pour le moment. Plus tard lorsque vous devrez allez au camp militaire, profitez du moment où un des gardes en reveillera un autre pour passer. Mais pour l'heure, partez en direction du quartier général. Là, parlez avec le Lapichon qui est enfermé au bout de la tranchée (on le voit à sa fenêtre). Pour l'atteindre, passez par la tranchée. Le hic, c'est qu'un clone et un garde vous mitraillent. Évitez les tirs en zigzagant et en collant le mur de gauche le plus possible. Une fois votre conversation terminée, filez à l'ouest de ce tableau pour trouver le Vieux Bourg.

Le Vieux Bourg (île principale)

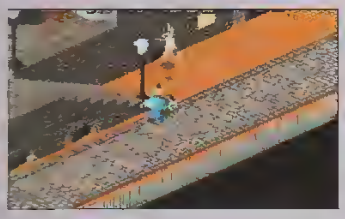
Fichtre ! Impossible d'établir un contact avec la population du Vieux Bourg. Pas de panique, nous allons vous dire tout ce qu'il faut faire ici ! Suivez bien l'ordre des étapes.

1 Fan de sitcom !

Rentrez ici pour discuter avec la Lapichonne. Elle vous informe que si vous assommez un clone, les villageois seront plus à l'écoute.

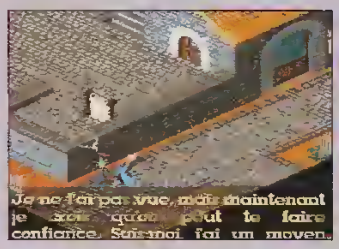
2 Clone François ?

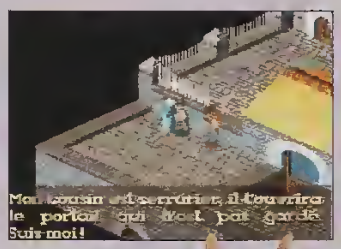
Un clone jaune se balade dans la première partie du Vieux Bourg. Attendez que le bouboule vert puisse vous voir, et lancez votre balle magique sur le clone. À présent, les habitants vous font confiance. Retournez voir rapidement la Lapichonne (point 1). Elle vous raconte sa vie pendant des heures, mais vous donne un bon tuyau (Béatrice). Si vous le souhaitez, vous pouvez même regarder la télé, chez elle... hé hé hé !



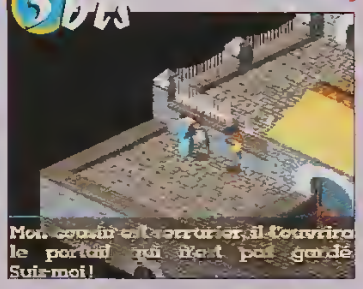
3 Sympa les gars !

Maintenant, allez parler avec les Lapichons pour qu'ils vous aident à atteindre la partie surveillée du Vieux Bourg. Suivez-les à chaque fois qu'ils vous le demandent.





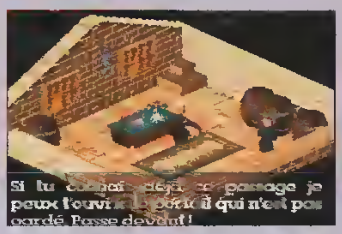
3 bis Lavabo magique ?



Le Lapichon vous guide jusqu'à cette maison. Placez-vous devant le lavabo, et faites action pour ouvrir un passage qui vous mène chez le serrurier (point 4).

4 Le serrurier

C'est ici que l'on trouve le Grobo serrurier. Si vous arrivez chez-lui par le passage secret ; il voudra bien vous aider dans votre quête. Menez-le au point 5.



5 La clef

C'est par ce passage que vous pourrez accèder au coeur du Vieux Bourg. En arrivant près de la grille, le serrurier lâche la clef ; prenez-la et ouvrez le passage. Bon ben, salut le Grobo, et encore merci !

6 La boutique

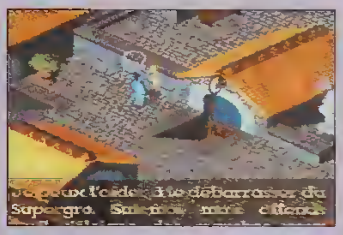
J'espère que vous avez du « Kashes » sur vous car la maison ne fait pas crédit. Prenez un jerrican d'essence (30 pièces) et le méca-pingouin (pratique pour distraire les clones rouges. 3 pièces) qui est posé juste à côté.

7 Le bar

Allez dans le bar et discutez avec les trois « gus » qui s'y trouvent. Le bouboule jaune vous indique l'emplacement du château d'eau. Vous pouvez maintenant faire quelque chose pour le goût de l'eau... Z'avez pas oublier le sirop, j'espère (on le trouve dans la pharmacie de Lupin-Bourg sur lîle de la citadelle) !

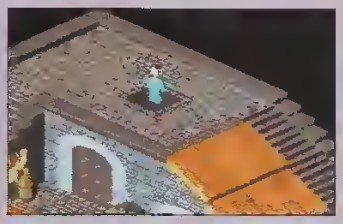
8 Tu veux de l'aide, beau brun ?

Discutez avec la Lapichonne, et elle vous aidera à passer le Grobo blanc. Suivez-la sans hésiter ; attendez que le Grobo la suive à son tour, et passez rapido.



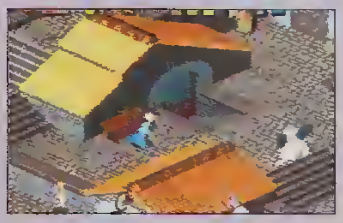
9 La maison de l'astronome

Faites « Action » sur cette grille pour descendre chez l'astronome. Ce dernier vous informe qu'un des ses amis à port Bélooga peut vous aider dans votre quête. Sortez de la maison par le petit passage en bas.



10 Sortie discrète

En sortant de chez l'astronome, je vous conseille d'opter pour le mode Discret. Allez sur la gauche derrière le Grobo blanc, et retournez voir la Lapichonne du point 8 ; elle fera diversion une nouvelle fois et vous pourrez quittez le Vieux Bourg. Et maintenant, en route vers la « rue du Pied-Bot ».

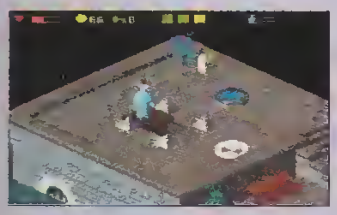


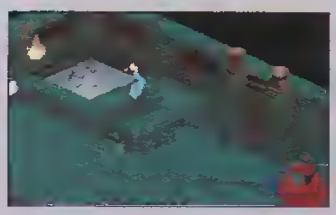
La rue du Pied-Bot

Allez dans la petite maison pour rencontrer Béatrice. Elle vous parle d'une boîte de trèfle. Mais, pour le moment, impossible de l'atteindre car il faut franchir le pont cassé (nous y reviendrons plus tard). Fouillez chez elle pour trouver des options et sortez. Partez vers le haut du tableau pour voir un soldat qui se soulage dans les arbres. Éliminez-le, puis emprunter sa moto, direction : le château d'eau !

Le château d'eau (île principale)

1 Montez sur le toit et faites Action sur la grille pour que cette dernière s'ouvre. Puis pénétrez à l'intérieur du bâtiment en sautant dans le trou. Ramassez les options à droite de l'échelle, ensuite grimpez le petit escalier et utilisez le sirop volé dans la pharmacie près de la cuve. Voilà, à présent, l'eau doit avoir un autre goût — c'est le Lapichon de la bibliotheque qui va être content. Allez hop, direction la bibliothèque !





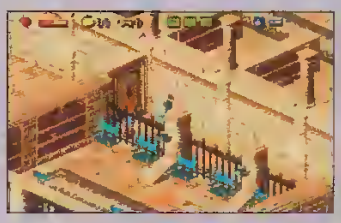
Retour à la bibliothèque

Un petit trèfle ?

Sur le chemin du retour, vous passerez fatalement rue du Pied-Bot. Faites attention, un soldat vous y attend. Évitez le, ou butez-le, si vous voulez ramasser le trèfle dans la maison en ruine. Vous pouvez également retourner dans la maison de Béatrice, pour collecter quelques items.

Content le Lapichon !

Rentrez dans la biblio et allez voir le Lapichon (celui qui marche). Après avoir goûté l'eau, il vous ouvre la salle fermée à clef pour que vous puissiez lire les livres anciens. Suivez-le, puis une fois dans la pièce placez-vous devant le livre, et faites Action. Vous obtiendrez ainsi l'emplacement du désert de la feuille blanche. Mais ça c'est pour le mois prochain... Rien ne vous empêche d'y faire un tour, seul !



El Didou

ous voulez être ubliés ? Envoyez os codes à Bubi sur
E NOUVEAU
3615 PLAYER ONE
Tapez *A

-25F (Remise de 50F (valeur 25F non cumulable) (Sur présentation de ce magazine) SUR NOS JEUX D'OCCASION PLATE 50/70

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

C'EST TOUJOURS LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX VIDEO NEUF & OCCASION EN FRANCE !

NOUS RACHETONS* AU MEILLEUR PRIX VOS **JEUX VIDEO** SUR CONSOLE ET PC !
(PAIEMENT IMMEDIAT EN MAGASIN)

+ DE 12.000° JEUX PLAYSTATION OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

COOL BOARDERS	219 F	FORMULA ONE	219 F
CRASH BANDICOOT	219 F	RESIDENT EVIL	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	TEKKEN 2	269 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

+ DE 8.000° JEUX SATURN OCCASION

Exemple de prix d'occasion :

DESTRUCTION DERBY	219 F	TOMB RAIDER	219 F
LEGEND OF THOR	219 F	VIRTUA COP 1 + GUN	269 F
MYST	169 F	VIRTUA FIGHTER 2	169 F
STREET F. ALPHA 2	269 F	WORLD WILD SOCCER	219 F

PLAYSTATION / SATURN

PSX — OverBlood — 349 F

PSX — Le Cité des Enfants Perdus — NEW

PSX — Saint Ninin — 369 F

PSX — Perfect Weapon — 349 F

PSX — Wing Commander 4 — 349 F

PSX — Dark Forces — 349 F

PSX — Robot Assault 2 — 349 F

PSX — Need For Speed 2 — 349 F

PSX — Monster Truck — NEW

PSX — Rapture Challenge — 269 F

SATURN — Bomberman — 329 F

SATURN — Moos II — 369 F

SATURN — Sky 4 — 329 F

SATURN — Scorcher — 349 F

SATURN — Pandemonium — 369 F

SUPER NINTENDO / MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO — DBZ Hyper Dimension — 469 F

SUPER NINTENDO — Marvel Super Heroes — 369 F

SUPER NINTENDO — Terranigma — 299 F

MEGADRIVE — Sonic 3D — 369 F

MEGADRIVE — FIFA Soccer — 299 F

NINTENDO 64

N 64 — Super Mario 64 — 499 F

N 64 — Fifa 64 — 529 F

N 64 — Turok — 529 F

TRUCS & ASTUCES, HORAIRES DES MAGASINS
COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX...

TELEPHONE 08 36 685 686

36 15 SCORE GAMES

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

SCORE-GAMES ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 Paris
M° St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel 75006 PARIS
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 av. Victor Hugo 75116 PARIS
Tél. : 01 44 05 00 55

CHELLES (77)
Centre Ciel Chelles 2 Nationale 34 77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse 78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
C. Ciel Les Quatre Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc Nationale 20 92160 ANTONY 102 : 8
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
C. Ciel St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nationale 3 93500 PANTIN
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Ciel Parinor - Niv. 1 93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5 rue du Gal Leclerc 94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau 94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières (angle 1 rue St Rome) 31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins Galerie des Jacobins 80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

NOUVEAUX MAGASINS (ouvertures mi-mai)

PARIS (15)
365 rue de Vaugirard 75015 PARIS

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Ciel Val de Fontenay (à côté de Toys'us) 94120 FONTENAY SOUS BOIS

CERGY PONTOISE (95)
C. Ciel Cergy 3 Fontaines (à côté de la FNAC) 95000 CERGY

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MÊME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire

Expire le ...../.....

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

Conformément à la informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

R.C.S. 382 511 340 B - RUBIS 100 FEUX - *PCB: CONTRÔLE DU MAGAZINE N° 1 DES TRIMESTRES 05 MAI 2004

Guide → Saturn

Dark Savior

Seconde partie

Dark Savior n'a pas fini de nous livrer tous ses secrets ! Après avoir disséqué les deux premiers scénarios parallèles dans notre numéro d'avril, nous abordons les trois derniers. Attendez-vous à vivre des rebondissements et à faire face à une difficulté bien supérieure...

Wolfen

L'intro

PARALLELE 3

Le troisième scénario démarre lorsque vous atteignez la cabine du capitaine en moins de 3 minutes 30. Vous êtes alors en mesure d'envoyer un message radio à la prison pour signaler l'évasion de Bilan. Cette transmission est captée par les rebelles qui décident de rallier Bilan à leur cause. Leur chef, Bruno, part à sa rencontre avec du minerai de bilanium dont le monstre est friand. Mais Bilan, pas disposé à rejoindre la rébellion, massacre ce dernier pour lui dérober le précieux minerai. Kay, quant à elle, débarque sur l'île au même moment que Bilan...

3.1

Le chrono s'arrête dans la cabine du capitaine, mais le scénario du parallèle 3 débute vraiment lorsque vous vous rendez à la proue du navire constater que Bilan a plongé. Avant de vous lancer dans ce scénario, vous disposez de tout votre temps pour explorer le bateau dans ses moindres recoins et collecter quatre rations de viande (au moins) qui s'y trouvent. Après avoir débarqué, Warden Kurtliegen vous accueille en vous faisant part de son scepticisme quant à l'intention de Bilan de gagner l'île.

3.2

La trame du scénario demeure identique aux volets précédents jusqu'au bar du port. Là, vous avez vent d'une rumeur faisant état d'une mystérieuse femme qui serait entrée dans la Vallée de la mort. Sur ces entrefaites, Warden Kurtliegen déboule et vous fait part d'un rapport des troupes de sécurité. Le chef des rebelles serait justement dans la Vallée de la mort, et son arrestation permettrait de connaître la date du soulèvement.

3.3

La progression dans la Vallée de la mort est identique à celle du premier volet, sauf face au dernier monstre. Il s'agit d'une créature hybride mi-homme, mi-éléphant. Pour la capturer, vous devrez impérativement passer dans son dos afin d'occuper la partie supérieure de la zone du combat.

3.4

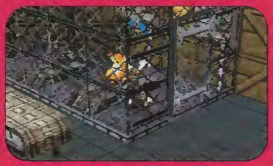
L'ascension du repaire des JJ.O est semblable au parallèle 2. Toutefois, en y pénétrant, vous ne trouvez que ruines et désolation. Bilan : massacré tous les rebelles ; seul Bruno agonise à petit feu, mais il meurt à votre arrivée. Prenez son bracelet de force et pensez à l'équiper. À ce moment-là, la radio transmet un appel de JJ, le second du groupuscule rebelle. Warden Kurtliegen arrive et constate les dégâts avec satisfaction. Il vous enjoint de traquer Bilan pendant qu'il se renseigne sur le groupe de JJ.

3.5

Un bref passage dans les égouts vous oblige à traverser une série de sas permettant d'accéder aux mines. Les trois premiers s'ouvrent comme lors des précédents scénarios. L'ouverture de la quatrième porte nécessite, quant à elle, l'utilisation du switch de secours ; le premier étant hors service. Pour l'atteindre, grimpez sur la passerelle supérieure.

3.6

Vous devez déjouer les pièges de deux salles. Celles-ci renferment des successions de tapis mulants. La première salle est très simple, la seconde beaucoup moins. En arrivant à l'intersection en forme de « T », prenez le tapis à contresens. Vous apercevez alors une échelle que vous atteindrez d'un saut. Ensuite, longez la passerelle jusqu'à la cage contenant le levier de secours. Une fois activé, retournez dans le baraquement et actionnez le switch n° 4. La porte correspondante est maintenant ouverte.



3.7

La porte n° 4 vous mène à la voie ferrée. Dès que l'on se retrouve aux commandes du wagonnet et que l'on s'aperçoit que la voie ferrée est identique au scénario n° 2, on se dit alors que cette affaire va être vite bâclée. C'est le cas (genre : l'espace d'un écran). Ensuite, on réalise avec horreur que la caméra dynamique offre des angles beaucoup plus vicieux et que de nombreuses portions de voie sont manquantes ! L'astuce consiste alors à progresser en faisant Pause à répétition. Vous avez ainsi le temps de voir arriver les portions manquantes et de préparer tranquillement votre saut. Autre astuce, plus anecdotique : en utilisant les flippers, vous pouvez passer en vue subjective.

3.8

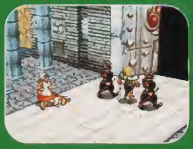
La voie ferrée vous guide près du filon de bilanium. Vous y rencontrez Bilan que vous vous empressez de mettre hors d'état de nuire. Si ce n'est déjà fait, pensez à équiper le bracelet de force de Bruno avant l'affrontement.

Après avoir vaincu Bilan, vous arrivez au dépôt de bilanium (l'espèce de cage). Vous constatez que le minerai a été dérobé. Warden Kurtliegen surgit alors, et vous propose de vous mener à la chambre de cryogénisation des condamnés à mort. Sur place, vous découvrez JJ (le second lieutenant des JLO) sur le point de se servir du minerai pour ressusciter DeBose, le fondateur du mouvement de rebellion. Mais JJ en utilise trop et ramène à la vie tous les autres condamnés, sauf un. Avant de vous affronter, JJ tuera de sang-froid Warden Kurtliegen. Puis au terme de votre combat, vous découvrez votre... double cryogénisé deux jours auparavant. C'est sur ce mystère... que prend fin le parallèle 3.

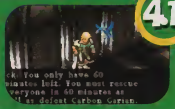
PARALLELE 4

Le scénario n° 4 est la suite logique du troisième ; il aborde le thème des paradoxes des univers parallèles. L'intro est sensiblement différente des précédents volets. Le groupe de chasseurs de primes auquel vous appartenez vous accompagne lors de l'embarquement de Bilan, qui doit être escorté jusqu'à la prison. Après le départ, on retrouve alors les amis de Garian réunis dans un bar, au moment où ils apprennent que Bilan s'est échappé après avoir massacré tout l'équipage, sauf Garian. Les chasseurs de primes décident de s'embarquer à leur tour pour la prison. La séquence passe alors sur l'île, où l'on voit Garian entouré de deux gardes l'accusant d'infanticide. Contrairement aux épisodes précédents, on peut supposer que Garian ne supporte pas l'alcool qu'un prisonnier lui force à ingurgiter, pour expliquer que, dans une crise de *delirium tremens*, il ne retient pas le coup d'épée qu'il porte à l'enfant rancunier. Garian est donc condamné à la cryogénisation...

L'intro



On retrouve donc le Garian de l'episode 3 confronté à son double cryogénisé. Le Garian du parallèle 4 est alors ressuscité par l'erreur de dosage de JJ, et disparaît. La coexistence de deux Garian n'est pas possible, chacun essayant de détruire l'autre. Vous avez donc une heure, montre en main, pour neutraliser votre double avant qu'il ne massacre vos amis venus à la rescousse.



La première étape est la traversée du château volant (se reporter au chapitre 32 du parallèle 2). Cette fois, les obstacles sont strictement identiques et la difficulté toujours aussi infernale. Vous disposez toutefois de l'avantage de connaître l'itinéraire.

43

Arrivé au sommet de la tour, placez-vous sur le cercle gravé sur l'une des pierres. La tour se déplacera pour vous mener au château d'argent. Deux cas peuvent alors se produire. Si vous parvenez à ce point en moins de dix minutes (approximativement) la situation sera idéale (reportez-vous au chapitre 4.3 A), tandis qu'au-delà de cette marge, vos affaires prendront une tournure moins bonne (voir le chapitre 4.3 B).

43A

En arrivant rapidement, vous rencontrez votre double et Orion sur le point d'engager le combat. Vous vous interposez et affrontez votre adversaire. Après l'avoir capturé, votre ami Orion se joint spontanément à vous et vous bénéficiez d'un bonus de cinq minutes. Quittez le château en sautant dans le vide. Vous perdez certes 20 points d'expérience, mais gagnez un temps précieux en reprenant la partie à l'entrée (reportez-vous au chapitre 4.4).

43B

Ce second cas de figure, moins favorable, se traduit par la rencontre de votre double et d'Orion, grièvement blessé. Votre double révèle sa véritable identité et vous voilà opposé à DeBose. Lorsque vous l'aurez vaincu, récupérez le bracelet de force de votre ami Orion. Quittez le château en sautant dans le vide pour gagner du temps (voir le chapitre 4.4).

44

Après une anicroche avec un démon, vous avez le choix entre : visiter le château de cuivre ou celui d'or. Commençons par le plus court : le château de cuivre.

45

L'ascension du château de cuivre est identique au parallèle 2.

46

Là encore, deux cas de figure peuvent se produire. Si vous atteignez cet endroit en disposant de cinquante minutes, votre ami Beau sera d'aplomb (lire le chapitre 4.6 A). Dans le cas contraire, votre double lui aura fait la peau (chapitre 4.6 B).

46A

Beau est face à votre double ; vous vous interposez et affrontez ce dernier, qui est en réalité Sean, un autre prisonnier ressuscité par Il. Dans ce cas de figure, Orion ne vous a pas remis son bracelet de force. Aussi « travaillez en équipe » en sélectionnant ce dernier pour combattre à votre place. Puis, une nouvelle fois, sautez dans le vide pour gagner du temps (lire le chapitre 4.7).

46B

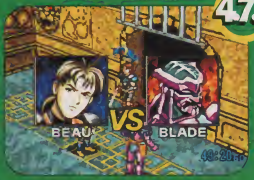
Ce cas de figure moins favorable se traduit par votre arrivée tardive. Beau est alors grièvement blessé et vous devez affronter Sean en utilisant le bracelet de force d'Orion. Quittez le château en sautant dans le vide pour gagner du temps (reportez-vous au chapitre 4.7).

47

Il est temps de vous rendre au château en or où vous attendent l'incarnation de Blade et votre confrère Kiwi. Lors de l'ascension du château, souvenez-vous de deux choses : le passage secret dans le mur du fond de la salle aux trois jarres pour quatre switches, et l'ordre des symboles des animaux qui est, de gauche à droite : cheval, scarabée, poisson et corbeau. Au sommet, il y a, une fois encore, deux cas de figures possibles.

47A

Vous parvenez à temps pour prévenir Kiwi de l'imposture, et combattez Blade avec l'aide de Beau. Là encore, vous bénéficiez d'un bonus de cinq minutes. Quittez le château en faisant le chemin inverse, il n'y a pas de raccourci (lire le chapitre 4.8).



47B

Vous atteignez le sommet hors délai. Kiwi est bien entendu blessé, et vous devez utiliser le bracelet de force de Beau pour vaincre votre ennemi. Quittez le château par le chemin inverse (voir le chapitre 4.8).

48

Une fois dans la plaine menant aux trois châteaux, empruntez l'issue permettant d'accéder à U.G. City. Dans le couloir qui y mène, vous rencontrerez Kay qui se joindra à vous. Arrivé dans la ville secrète, descendez la falaise par un chemin situé sur la droite. En longeant ce chemin, tout ce qu'il y a de plus linéaire, vous atteindrez une entrée dérobée menant au labo de Warden Krut'iegen.

49

Du labo, passez dans la bibliothèque où vous trouvez l'agenda de Warden Kurliegen. Dans une pièce adjacente se produit une série d'événements initiés par votre double, créant ainsi une interaction avec le scénario du parallèle 2. À leur terme, prenez la clef du château.

410

Vous allez traverser le château dans le sens inverse du parallèle 1. Votre progression sera entrecoupée de nombreux combats auxquels participera Kay, à votre demande. Parmi les opposants, citons Wooth, Evilsizer, Lavian Guard et Indigo.

411

À l'entrée du château, vous rencontrez votre double en train d'embobiner Sherry, votre quatrième allié. Votre double est réincarné dans le corps de Meg, la dernière des condamnés à mort. Une fois encore, Kay semble la plus apte à mener à bien ce combat.

412

Vous atteignez la ville portuaire où votre double vous attend en personne. Alors que tout laisse à penser que l'affrontement va être livré par les deux Garian, il s'avère une fois encore que Kay peut combattre à votre place... avec beaucoup plus d'efficacité.

4.13

La mort de l'imposteur se traduit par un cataclysme sur l'île. Vous disposez de 95 secondes pour gagner le port. Tranquille, vous vous dites ! Eh bien pas tant que ça...
En fait, le port est en partie détruit, et vous devez vous frayer un chemin parmi les débris. L'idée consiste à partir depuis la gauche de Garian en atteignant l'écran du port.

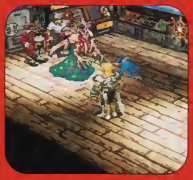
4.14

Au bout de la jetée, Kay et sa sœur vous attendent. Vous embarquez alors que l'île sombre dans les flots telle la mythique Ys. C'est sur cette fuite devant l'apocalypse que prend fin l'avant-dernier scénario parallèle.

PARALLELE 5

Le scénario du parallèle 5 se produit lorsque vous atteignez la cabine du capitaine entre 3 minutes 30 et 4 minutes 30 (se reporter aux Plans Et Astuces du mois dernier pour les raccourcis). Lors de l'affrontement avec Bilan, n'opposez pas de résistance. Vous vous réveillerez alors dans une arène dans laquelle vous devrez affronter dix adversaires. Pas facile lorsque l'on sait que l'on ne dispose que de deux barres de vie. Très difficile même, dans la mesure où vous ne récupérez pas les points de vie perdus entre les combats.
Page suivante, sont affichés, dans l'ordre, ces adversaires que vous rencontrerez au cours de ce dernier parallèle.

L'intro



Musashi

DeBose

Indigo

Blade

Warden Kurtliegen

Meg

Bruno

Sean

Bilan

M-Bilan

FIN

Après avoir vaincu M-Bilan, on assiste de nouveau à la séquence cinématique réunissant Kay et Garian qui conclut, en principe, le scénario parallèle 2.
Vous disposez à présent de toutes les clefs pour finir tous les scénarios parallèles dans les meilleures conditions possibles. Toutefois, il vous faudra vous armer de courage et être persévérant.

Gagnez plein de cadeaux

08 36 68 77 33

36 68 - 2,23 F/min

Quiz Manga Player

MANGA PLAYER COLLECTION

Les lots

1 manga
3x3 Eyes vol.1
par jour !

Déjà parus dans la même collection :
Seraphic Feather vol 1 et 2,
Magic Knight Rayearth vol 1 et 2,
Rampou vol 1,
Wingman vol 1
et Belle Starr.

Guide PlayStation

Les Chevaliers de Baphomet

Parue dans le dernier numéro du défunt Ultra Player, la première partie de la solution des Chevaliers de Baphomet a semblé vous être d'une grande aide. Vous avez été très nombreux à nous appeler pour nous supplier de publier la suite. C'est aujourd'hui chose faite.

Chapitre 5 SYRIE

2de partie

Marib 1

Dans la rue principale de Marib, les gens n'ont rien à vous révéler pour le moment. Montez les quelques marches dans l'ouverture, à droite de l'écran.

Le marchand de tapis 2

Les marches mènent dans une ruelle où un marchand de tapis expose ses marchandises. Donnez-lui la boîte d'allumettes dérobée dans le coffre de l'hôtel, à Paris. Il écartera alors une tenture vous donnant accès à un escalier.

Le club Alamut 3

Après avoir été accueilli par Ultar, dirigez-vous vers les toilettes. La porte est verrouillée, essayez de lire le panneau. Ne comprenant pas l'arabe, demandez à Ultar qu'il vous le traduise.

Scandale sur la voie publique 4

Retournez dans la rue, et regardez attentivement l'état d'Arto, le vendeur de kebabs. Vous remarquerez qu'il utilise une petite balayette de toilettes pour faire la cuisine. Allez voir Nejo, le garçon marchand, et faites-lui une remarque sur Arto. Donnez-lui la balle de jongleur en échange de quoi, il vous dira quel terme arabe employer pour flatter Arto. Manque de bol, il semblerait que ce soit le pire insulte arabe, vu qu'il se met à vous poursuivre avec un couteau à la main. Après que votre poursuivant a renoncé à vous faire la peau, allez toucher deux mots au sale gamin. Il se fera pardonner en vous offrant la balayette qu'il a subtilisée au cours de l'altercation.

Les toilettes du club 5

Revenez au club Alamut et donnez la balayette au barman, en échange de quoi il vous remet un trousseau de clefs parmi lesquelles se trouve celle des toilettes. Allez-y, et utilisez une autre clef pour ouvrir la boîte à serviettes. Embarquez le rouleau entier. Retournez voir l'état de Nejo, et caressez le chat. Il bondit aussitôt pour se percher sur une étagère. Dans le même temps, appuyez sur la sonnette du comptoir pour faire sortir le père de Nejo. En ouvrant la porte, la balle avec laquelle jouait Nejo va rebondir et effrayer le chat, qui fera alors tomber son statuette. Ramassez-le et glissez-la avec le mouchoir trouvé dans les égouts de Paris. Abordez alors Duane (le touriste américain), et cédez-lui la statue pour 50 $.

Voyage en taxi 6

Retournez au Club et montrez la photo du clown (démaquillé) à Ultar. Il le reconnaît puisqu'il l'a vu pas plus tard qu'hier. Reparlez-lui de la Tête de Taureau avant de lui donner les 50 $. Retrouvez Ultar près de son taxi. Manque de chance la courroie du ventilateur a rendu l'âme. Donnez-lui le rouleau afin qu'il fabrique une courroie de fortune. Vous pouvez maintenant partir au lieu-dit la Tête de Taureau.

La Tête de Taureau 7

En arrivant au sommet de ce plateau aride, commencez par couper une branche du buisson desséché. Utilisez ce qui reste du rouleau de serviette et attachez-le au bâton. Placez ce grappin de fortune dans la faille de la falaise, et descendez. En contrebas, fouillez la petite niche dans laquelle vous trouverez un mécanisme. En l'actionnant, vous dévoilez une entrée secrète dans la falaise.

La caverne secrète 8

Peu après votre entrée, la porte se referme sans que vous ne puissiez vous y opposer. Vous y trouvez le corps de Klausner, mort de soif. Fouillez-le et prenez la lentille. Examinez la statue de Baphomet, puis la carte sur laquelle est gravée une phrase en latin. À ce moment, la porte s'ouvre : votre sauveur s'appelle Khan !

Entretien avec un tueur 9

L'arme en main, Khan vous demande de sortir. Lorsqu'il vous interroge, ne mentez pas. Enfin, quand il vous donne le choix de votre mort, choisissez « comme un homme ». Admiratif devant votre sangfroid, il vous proposera de vous serrer la main... Enfin un pigeon pour le main électrique ! Surpris, il lâche son arme. Vous ne disposez alors que d'un bref instant pour sauter de la falaise et prendre la fuite.

Chapitre 6 INSTITUT NERVAL

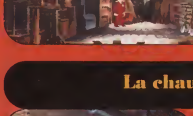
L'église de Montfaucon 1

Entrez dans l'église et parlez au prêtre. Montrez-lui le calice ; devant son piètre état, il se proposera de le nettoyer. Acceptez et mettez ce temps à profit pour examiner le parchemin dans la main de la statue. Ajustez la lentille dessus et vous apercevrez brièvement un autre motif du vitrail. Récupérez le calice et inspectez la tombe dans la première alcôve, à gauche des fenêtres. Vous y découvrirez des références bibliques.

Le vestibule 3

Dans le vestibule de l'Institut, un garden surveille les entrées. Essayez d'ouvrir la porte de droite, puis voyant qu'elle est fermée, demandez les clefs au garden.

La chaufferie 4



Cette chaufferie fait aussi office de toilettes. Prenez le savon dans le lavabo. Imprimez la seconde clef dans le savon, puis coulez du plâtre dans le moule ainsi obtenu. Passez le tout sous l'eau, et ensuite sous le sèche-mains. Rendez ses clef au garde, et quittez l'Institut. Essayez de peindre la clef avec les outils du peintre, qui fume une cigarette dehors.

Nicole à la rescousse 5

Retournez dans le vestibule, et passez un coup de fil à Nicole pour qu'elle occupe le peintre quelques instants. Puis informez ce dernier qu'une femme facile désire lui parler : il ne résistera pas à la tentation. Profitez de cette petite diversion pour peindre la clef. Redescendez dans le bâtiment et regardez le thermostat. Parlez de votre découverte au gardien et redemandez-lui les clefs. Avant d'entrer aux toilettes, baissez la température. Dans les WC, remplacez la clef par l'imitation et ressortez. Devant le baisse de température, le gardien a passé une paire de gants. Rendez-lui les clefs ; il ne remarquera pas la substitution.

L'institut Nerval 2

Faites une petite visite à Lobineau pour lui demander des éclaircissements sur Baphomet. Il vous révélera une première historique qui s'est déroulée pendant votre voyage en Syrie : des ouvriers ont mis à jour une statue de Baphomet à l'Institut Nerval. À partir de la cerise de Paris, rendez-vous à cet Institut.

Nicole 2 6

Téléphonez encore à Nicole et demandez-lui de rappeler l'Institut pour une nouvelle diversion. Le garde décrochera, puis s'en ira prévenir le peintre qu'une femme veut lui parler. Devant son refus, les deux protagonistes vont commencer à se « prendre la tête ».

Le chantier archéologique 7

À présent que vous possédez la vraie clef, vous pouvez entrer dans le chantier en profitant de l'absence du garde. Posez le calice au pied de la statue de Baphomet et, dans le reflet de la relique, vous découvrirez l'image d'une église.

Chapitre 7 RETOUR EN ESPAGNE

La buanderie 1

Après avoir été accueilli à bras ouverts par Lopez, entrez dans la maison. Dans la buanderie, à gauche de l'escalier, prenez le miroir fixé au mur puis montez à l'étage.

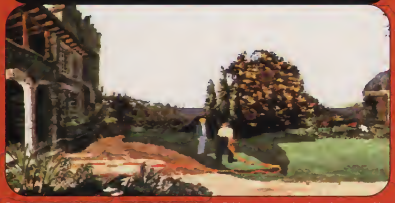
Le salon 2

Parlez à la comtesse et rendez-lui son calice. Ne manquez pas de lui annoncer votre trouvaille — relative à la tombe de son parent Templier.

Le mausolée 3

Retournez dans la chapelle funéraire. Observez un instant la bougie avant de fermer la fenêtre, avec un crochet réservé à cet effet. Fixez le mouchoir sur ce crochet et allumez cette torche improvisée avec les cierges. Enfin, allumez également la grosse bougie au plafond ; elle fondra très rapidement révélant une clef en pierre dissimulée dans la cire.

Jouez les sourciers 4



Retournez voir la comtesse et montrez-lui la Bible empruntée dans le mausolée. Demandez-lui de vous lire les psaumes dont vous avez trouvé les références dans l'église de Montfaucon. Allez dans le jardin et demandez à Lopez où se trouve le puits (comblé depuis plusieurs générations). Il n'en a aucune idée mais vous suggère d'employer la méthode des sourciers. Allez sur le côté de la maison et coupez une branche de noisetier en forme de "Y" avant de la montrer au jardinier. Après une brève recherche, vous trouvez le puits.

Dans le puits 5

Lopez vous aide à descendre au fond du puits, où vous trouvez une salle dans laquelle une tête de lion sculptée vous défie du regard. En observant le gueule du félin, vous découvrez un mécanisme. Lorsque vous l'avez actionné, reculez prestement pour éviter la chute de la statue. Utilisez ensuite le miroir sous le puits pour éclairer, avec le reflet, la portion de mur dégagée. Vous apercevrez un nouveau mécanisme dans lequel il ne vous restera plus qu'à utiliser la clef de pierre, trouvée dans le bougie du mausolée. Dans la salle secrète où vous débouchez, vous apercevez une tapisserie représentant une partie d'échecs en cours. Puis un enchaînement de petits événements vous reconduira chez Nicole, où vous tiendrez un conciliabule avec André.

Chapitre 8 VOYAGE MOUVEMENTÉ

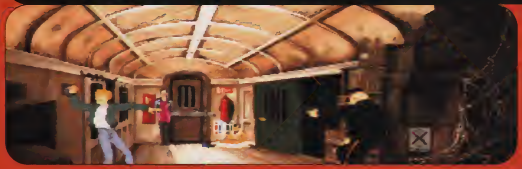
Vous voici à présent dans le train en compagnie de Nicole. Essayez de sortir : c'est alors que le contrôleur fait son apparition. Soumettez-vous de bonne grâce au contrôle.

Quittez le wagon et dirigez-vous vers l'avant du train. Vous remarquez alors la présence de Guido dans un autre wagon. En retournant dans votre compartiment, vous découvrez que Nicole a été enlevée ainsi que la vieille dame.

Allez dans le compartiment voisin et adressez-vous au passager tenant une canette de bière. Grâce à son aide, gagnez le toit du train en passant par la fenêtre.

Dirigez-vous à l'arrière du train, et sautez sur le wagon suivant. Descendez l'échelle, ouvrez la porte latérale, et engouffrez-vous dans le wagon.

Le wagon de marchandises 2



Vous vous retrouvez braqué par l'assassin de Marquet, et Nicole est, quant à elle, attachée. La vieille dame refuse de se laisser faire et, d'une droite, ejecte Flap par la porte ouverte. L'assassin tire et la vieille s'effondre dans un coin. Alors que c'est à votre tour d'y passer, tirez le signal d'alarme afin de faire stopper le train brutalement. L'assassin est alors assommé par une caisse. La vieille dame reprend alors sa voix normale, et Khan vous explique un certain nombre de choses. Faites mine de sortir, et détachez Nicole.

Chapitre 9 ECOSSE

L'église 1

Vos pas vous mènent à la petite église que vous avez vue dans le calice. Actionnez la manivelle de la meule — elle finira par vous rester dans la main. Prenez le rouage, et allez fouiller (à trois reprises) le tas de décombres : vous y trouvez un nouveau rouage. Placez les deux dans les orbites vides du démon, ainsi que la manivelle ; la dalle gravée s'ouvrira. Avancez jusqu'à un surplomb où vous assisterez au dénouement de cette aventure.

La fin des néo-Templiers 2

En prenant la fuite, vous tombez nez-à-nez avec Guido. Saisissez la torche la plus proche de vous et lancez-la dans la poudre. Nico fera le reste. Vous pouvez maintenant apprécier la fin tant attendue et bien méritée !

Wolfen

Salut les champs

Certains d'entre vous m'ont fait savoir qu'ils préféraient m'adresser une memory card plutôt qu'une série de photos, dont le développement est onéreux. Quelques-uns n'ont d'ailleurs pas attendu cette suggestion pour passer à l'acte. Désormais, vous pourrez donc envoyer votre memory card, pour les jeux PlayStation. Quant aux jeux Saturn, continuez à poster des photos, ou bien envoyez une cartouche mémoire... si vous en possédez une. Enfin, pour les titres 16 bits, on poursuit sur le principe des photos. Toujours est-il que, pour éviter toute confusion dans la gestion des memory cards, collez impérativement dessus une étiquette avec vos noms et adresses.

Wolfen

JURASSIC PARK
1- Guillaume BERTRAND (terminé) : 9 999
2- Francis GEISSERT (terminé) : 8 047
3- Eric HEINRICH (terminé) : 5 578
4- Josselin BOUSSEL (terminé) : 5 096
5- Isabelle STAEBLER (terminé) : 5 059

KID CLOWN CRAZY CHASE
1- Francis GEISSERT (terminé) : 8 187 820
2- Terence DELAUNAY (terminé) : 6 225 740
3- Nadine UZENS (terminé) : 5 594 350
4- Jean-François CHAUMY (terminé) : 5 495 740

MAGICAL QUEST
1- Francis GEISSERT (terminé) : 483 600
2- Aurélien CHUTAUX (terminé) : 346 400
3- Pierre-Thibaut VERRIER (terminé) : 227 300
4- Jérôme BONNETTE (terminé) : 212 000
5- Dave ZEPH (terminé) : 210 600

MIGHTY MAX
1- Francis GEISSERT (terminé) : 1 653 650
2- Nathalie WERNERT (terminé) : 1 549 950
3- Mickaël SCHABER (terminé) : 1 493 950
4- Marc GEISSERT (terminé) : 1 370 550

SIM CITY (NBRE HABITANTS)
1- Bernard GALTIE : 1 242 400
2- Michael PERRIN : 750 520
3- Jean-Luc LEDOUX : 745 900
4- Guillaume BERTRAND : 737 960
5- Thibault BERTRAND : 737 800

SUPER RETURN OF THE JEDI
1- Francis GEISSERT (terminé) : 4 448 700
2- Antonin SEMONIN (terminé) : 2 465 575
3- Marie-Claire GEISSERT (terminé) : 1 425 775
4- Jean HOEPFNER (terminé) : 653 750
5- Florence GEISSERT (terminé) : 432 400

TERMINATOR II
1- Francis GEISSERT (terminé) : 2 131 500
2- Denis HUBER (terminé) : 954 500

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME A A, NBRE DE LIGNES)
1- David le GARFF : 305
2- Guillaume BERTRAND : 301
3- Guillaume BERTRAND : 299
4- Jean-Luc LEDOUX : 294
5- Chon : 293
- Thibault BERTRAND : 293

TIME COPS
1- Seifallah KACHOURI : 57 820

VORTEX
1- Francis GEISSERT : 142 100
2- Joël DITTBERNER : 131 100
3- Evelyne MULLER : 125 000
4- Eric GASSLER : 99 100
5- Christophe OTT : 85 000

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE
CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
1- Francis GEISSERT : 342 162
2- Didier FUCHS : 159 695

COOL SPOT
1- Francis GEISSERT (terminé) : 734 580
2- Ludovic TAHI (terminé) : 459 150
3- Jean-Paul Schmitt (terminé) : 453 370
4- François TARTING (terminé) : 451 540

DRAGON'S LAIR
1- Francis GEISSERT (terminé) : 999 600
2- François TARTING (terminé) : 999 200
3- Nicolas CHARRETIER (terminé) : 984 200

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
1- Francis GEISSERT (terminé) : 1 685 600
2- Philippe HEITZ : 506 140
3- Julien BODIN : 470 400

FLINTSTONES
1- Francis GEISSERT (terminé) : 17 318
2- Isabelle NEUMANN (terminé) : 7 154
3- Nadia HEINRICH (terminé) : 6 032

JAMES BOND JR
1- Francis GEISSERT : 692 700

PEBBLE BEACH GOLF LINKS
1- Wolfen : 5
2- El Didou : 4

TETRIS (GAME B, 9-5)
1- Michel AUBE : 54 800
2- Chon : 43 221
3- Dominique BAUS : 41 800
4- Goombas : 33 076
5- Guillaume BERTRAND : 23 929

DAYTONA USA (BEGINNER - NORMAL)
1- Edouard SAUNAL ..... 2' 06" 10
2- Sylvain AMBROISE ..... 2' 10" 66
3- Hugo BULTHE ..... 2' 11" 67
4- Marc THILL ..... 2' 12" 04
5- Olivier BONNET ..... 2' 12" 10

DAYTONA USA (BEGINNER - TOUR)
1- Hugo BULTHE ..... 15" 58
2- Marc THILL ..... 15" 65
3- Edouard SAUNAL ..... 15" 84
4- Sylvain AMBROISE ..... 16" 01
5- Olivier BONNET ..... 16" 19

DAYTONA USA (ADVANCED - NORMAL)
1- Edouard SAUNAL ..... 2' 49" 06
2- Baris DIBEK ..... 2' 52" 35
3- Edouard SAUNAL ..... 2' 52" 69
4- Sylvain AMBROISE ..... 2' 54" 28
5- Marc THILL ..... 2' 54" 46

DAYTONA USA (ADVANCED - TOUR)
1- Edouard SAUNAL ..... 40" 94
2- Marc THILL ..... 41" 47
*- Sylvain AMBROISE ..... 41" 47
4- Olivier BONNET ..... 41" 81
5- Hugo BULTHE ..... 43" 21

DAYTONA USA (EXPERT - NORMAL)
1- Edouard SAUNAL ..... 3' 06" 17
3- Sylvain AMBROISE ..... 3' 09" 47
3- Eric CAUDRON ..... 3' 12" 52

DAYTONA USA (EXPERT - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE ..... 1' 30" 30

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT ..... 2' 05" 56
2- Sylvain AMBROISE ..... 2' 05" 76
3- Chon ..... 2' 06" 76
4- Stonehenge ..... 2' 07" 00

DAYTONA 2 (THREE SEVEN SPEEDWAY - TOUR)
1- Elwood ..... 14" 88
2- Chon ..... 14" 96
*- Sylvain AMBROISE ..... 14" 96
4- Stonehenge ..... 15" 00
5- Francis GEISSERT ..... 15" 24

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY)
1- Francis GEISSERT ..... 3' 17" 52
2- Stonehenge ..... 3' 18" 00
3- Chon ..... 3' 18" 76
4- Sylvain AMBROISE ..... 3' 21" 64

DAYTONA 2 (NATIONAL PARK SPEEDWAY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE ..... 30" 68
2- Francis GEISSERT ..... 31" 24
3- Chon ..... 31" 32
4- Stonehenge ..... 31" 80

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET GALAXY)
1- Francis GEISSERT ..... 3' 05" 70
2- Sylvain AMBROISE ..... 3' 06" 36
3- Chon ..... 3' 07" 12
4- Stonehenge ..... 3' 13" 93

DAYTONA 2 (SEA SIDE STREET - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE ..... 1' 26" 48
2- Francis GEISSERT ..... 1' 29" 52
3- Chon ..... 1' 30" 92
4- Stonehenge ..... 1' 34" 32

DAYTONA 2 (DESERT CITY)
1- Francis GEISSERT ..... 2' 58" 88
2- Chon ..... 2' 59" 44
3- Sylvain AMBROISE ..... 2' 59" 80
4- Stonehenge ..... 3' 06" 68

DAYTONA 2 (DESERT CITY - TOUR)
1- Sylvain AMBROISE ..... 41" 72
2- Francis GEISSERT ..... 41" 92
3- Chon ..... 42" 40
4- Stonehenge ..... 44" 24

PANZER DRAGON ZWEI (SCORE)
1- Francis GEISSERT (terminé) 345 270
2- Seifallah KACHOURI (terminé) 213 050

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE TOTAL)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 71,7 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 57,4 %

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/EPISODE 2)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 79,8 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 54,4 %

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/EPISODE 3)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 85,8 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 63,1 %

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/EPISODE 4)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 76,5 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 53,2 %

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE /EPISODE 5)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 93,3 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 73,0 %

PANZER DRAGON ZWEI (POURCENTAGE/EPISODE 6)
1- Terry ..... 100 %
*- Nicolas LEBLANC ..... 100 %
3- Francis GEISSERT ..... 73,3 %
4- Seifallah KACHOURI ..... 55,1 %

SEA BASS FISHING (SEA BASS)
1- Gilles PORTAL ..... 162,5 cm (23,3 kg)
2- Stonehenge ..... 161,8 cm (22,9 kg)

SEA BASS FISHING (YELLOW TAIL)
1- Gilles PORTAL ..... 119,3 cm (15,8 kg)
2- Stonehenge ..... 115,3 cm (12,9 kg)

VIRTUA COP 2
1- Terry 679 915
2- Greg STOJCIC 633 605

VIRTUA COP 2 (MODE VIRTUA COP 1)
1- Terry 13 026 800
2- Greg STOJCIC 5 567 500

WIPEOUT - ALTIMA VII
1- Francis GEISSERT ..... 2' 55" 9
2- Eric CAUDRON ..... 2' 59" 0
3- Hugo BULTHE ..... 2' 59" 3
4- Jean HOEPFNER ..... 3' 03" 1
5- Isabelle NEUMANN ..... 3' 04" 5

WIPEOUT - ALTIMA VII (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 57" 4
2- Hugo BULTHE ..... 58" 5
3- Eric CAUDRON ..... 59" 0
4- Jean HOEPFNER ..... 59" 4
5- Isabelle NEUMANN ..... 1' 00" 8

WIPEOUT - KARBONIS V
1- Francis GEISSERT ..... 1' 42" 6
2- Hugo BULTHE ..... 1' 48" 7
3- Eric CAUDRON ..... 1' 51" 7
4- Isabelle NEUMANN ..... 1' 53" 0
5- Jean HOEPFNER ..... 1' 55" 9

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 33" 7
2- Eric CAUDRON ..... 35" 3
3- Hugo BULTHE ..... 35" 5
4- Isabelle NEUMANN ..... 36" 3
5- Jean HOEPFNER ..... 37" 6

WIPEOUT - TERRAMAX
1- Francis GEISSERT ..... 1' 49" 8
2- Hugo BULTHE ..... 1' 57" 2
3- Eric CAUDRON ..... 1' 59" 3
4- Isabelle NEUMANN ..... 2' 00" 8
5- Nicolas KOENIG ..... 2' 06" 3

WIPEOUT - TERRAMAX (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 35" 0
2- Hugo BULTHE ..... 37" 3
3- Isabelle NEUMANN ..... 39" 0
4- Eric CAUDRON ..... 39" 1
5- Jean HOEPFNER ..... 40" 4

WIPEOUT - HORODERA
1- Francis GEISSERT ..... 2' 58" 1
2- Eric CAUDRON ..... 3' 10" 8
3- Jean HOEPFNER ..... 3' 18" 9
4- Hugo BULTHE ..... 3' 22" 8
5- Isabelle NEUMANN ..... 3' 22" 9

WIPEOUT - HORODERA (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 58" 3
2- Eric CAUDRON ..... 1' 02" 8
3- Jean HOEPFNER ..... 1' 04" 8
4- Hugo BULTHE ..... 1' 05" 7
5- Isabelle NEUMANN ..... 1' 06" 1

WIPEOUT - ARRIDOS IV
1- Francis GEISSERT ..... 2' 35" 4
2- Eric CAUDRON ..... 2' 51" 3
3- Jean HOEPFNER ..... 2' 51" 1
4- Isabelle NEUMANN ..... 2' 57" 8
5- Hugo BULTHE ..... 3' 06" 7

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 50" 3
2- Eric CAUDRON ..... 56"
3- Jean HOEPFNER ..... 56" 2
4- Isabelle NEUMANN ..... 57" 9
5- Hugo BULTHE ..... 1' 00" 6

WIPEOUT - SILVER STREAM
1- Francis GEISSERT ..... 2' 11" 7
2- Isabelle NEUMANN ..... 2' 21" 3
3- Eric CAUDRON ..... 2' 22" 1
4- Jean HOEPFNER ..... 2' 22" 1
5- Hugo BULTHE ..... 2' 38" 2

WIPEOUT - SILVER STREAM (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 42" 6
2- Eric CAUDRON ..... 45" 1
3- Isabelle NEUMANN ..... 45" 5
4- Jean HOEPFNER ..... 45" 9
5- Hugo BULTHE ..... 50" 7

WIPEOUT - FIRESTAR
1- Francis GEISSERT ..... 2' 14" 3
2- Eric CAUDRON ..... 2' 24" 1
3- Hugo BULTHE ..... 2' 32" 0

WIPEOUT - FIRESTAR (FASTEST LAP)
1- Francis GEISSERT ..... 43" 3
2- Eric CAUDRON ..... 45" 1
3- Hugo BULTHE ..... 48" 3

BUST A MOVE 2 (ROUND 1)
1- Geamal TAHRAOUI ..... 0" 65
*- Jordan TAHRAOUI ..... 0" 65
3- Chon ..... 0" 66
4- Francis GEISSERT ..... 0" 66
5- Tintin ..... 0" 66

BUST A MOVE 2 (ROUND 2)
1- Francis GEISSERT ..... 3" 00
2- Tintin ..... 4" 58
3- Dyan SEVIKA ..... 4" 65
4- Stonehenge ..... 4" 78
5- Jordan TAHRAOUI ..... 5" 15

BUST A MOVE 2 (ROUND 4)
1- Francis GEISSERT ..... 1" 41
2- Tintin ..... 2" 76
3- Jordan TAHRAOUI ..... 3" 05
4- Patrick PERONNY ..... 4" 66
5- Dyan SEVIKA ..... 5" 16

BUST A MOVE 2 (ROUND 5)
1- Francis GEISSERT ..... 11" 20
2- David le GARFF ..... 11" 28
3- Jordan TAHRAOUI ..... 11" 85
4- Chon ..... 16" 76
5- Dyan SEVIKA ..... 20" 10

BUST A MOVE 2 (ROUND 6)
1- David le GARFF ..... 4" 70
2- Francis GEISSERT ..... 5" 28
3- Tintin ..... 6" 30
4- Dyan SEVIKA ..... 7" 20
5- Stonehenge ..... 7" 53

BUST A MOVE 2 (ROUND 7)
1- Jordan TAHRAOUI ..... 11" 21
2- David le GARFF ..... 12" 25
3- Francis GEISSERT ..... 17" 00
4- Dyan SEVIKA ..... 20" 81
5- Tintin ..... 21" 71

BUST A MOVE 2 (ROUND 8)
1- Francis GEISSERT ..... 4" 90
3- Stonehenge ..... 11" 31
3- Tintin ..... 31" 76
4- Geamal TAHRAOUI ..... 43" 01
5- Jordan TAHRAOUI ..... 48" 96

BUST A MOVE 2 (ROUND 9)
*- Jordan TAHRAOUI ..... 5" 03
2- Francis GEISSERT ..... 5" 63
3- Dyan SEVIKA ..... 6" 71
4- Tintin ..... 7" 03
5- Stonehenge ..... 7" 85
5- Chon ..... 8" 48

BUST A MOVE 2 (ROUND 10)
1- Dyan SEVIKA ..... 0" 30
*- Jordan TAHRAOUI ..... 0" 30
*- Geamal TAHRAOUI ..... 0" 30
4- Francis GEISSERT ..... 0" 31
5- Patrick PERONNY ..... 0" 33

COOL BOARDERS (NOVICE/CHRONO)
1- Terry ..... 1' 01" 498
2- Gregory STOJCIC ..... 1' 01" 578
3- Elwood ..... 1' 01" 736
4- Wolfen ..... 1' 02" 409
5- Chon ..... 1' 03" 835

COOL BOARDERS (NOVICE/TRICKS)
1- Chon 4 966
2- Wolfen 4 869
3- Lyonel 4 242
4- Terry 3 941
5- El Didou 3 428

COOL BOARDERS (NOVICE/COMBINE)
1- Wolfen 8 471
2- Terry 8 021
3- Chon 7 624
4- Lyonel 7 541
5- Elwood 7 360

COOL BOARDERS (ADVANCED/CHRONO)
1- Wolfen ..... 1' 57" 414
2- Terry ..... 1' 57" 770
3- Chon ..... 2' 02" 958
4- Elwood ..... 2' 06" 638
5- Milouse ..... 2' 13" 135

COOL BOARDERS (ADVANCED/TRICKS)
1- Elwood 4 224
2- Chon 3 894
3- Wolfen 3 743
4- Tintin 1 790

COOL BOARDERS (ADVANCED/COMBINÉ)
1- Chon 8 099
2- Wolfen 7 236
3- Elwood 6 525
4- Tintin 3 577

COOL BOARDERS (EXPERT/CHRONO)
1- Elwood ..... 2' 06" 799
2- Chon ..... 2' 10" 125
3- Milouse ..... 2' 13" 650
4- El Didou ..... 2' 14" 758
4- Wolfen ..... 2' 17" 768

COOL BOARDERS (EXPERT/TRICKS)
1- Wolfen 3 209
2- Chon 3 169
3- Elwood 2 709
4- El Didou 2 612

COOL BOARDERS (EXPERT/COMBINÉ)
1- Elwood : 7 685
2- Chon : 7 073
3- Wolfen : 6 821
4- El Didou : 6 533

COOL BOARDERS (SPECIAL/CHRONO)
1- Elwood : 2' 33" 256
2- Wolfen : 2' 39" 271
3- Chon : 2' 54" 556
4- Milouse : 2' 55" 903

COOL BOARDERS (SPECIAL/TRICKS)
1- Elwood : 3 238
2- Wolfen : 2 748

COOL BOARDERS (SPECIAL/COMBINÉ)
1- Wolfen : 6 320
2- Elwood : 5 342

COOL BOARDERS (EXTRA/CHRONO)
1- Chon : 1' 12" 032
2- Terry : 1' 14" 170
3- Wolfen : 1' 14" 487
4- Elwood : 1' 14" 527
5- Terry : 1' 14" 606

COOL BOARDERS (BEST TRICK)
1- Chon : 1 865
2- Elwood : 1 824
3- Wolfen : 1 806
4- El Didou : 1 597

DIE HARD TRILOGY (PIÈGE DE CRISTAL)
1- Guillaume BERTRAND : 10 882 900
2- Bruno PERONNY : 9 321 392

FORMULA ONE (BRÉSIL - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 06" 076
2- David LE GARFF : 1' 14" 988
3- Renzo BIANCHI : 1' 15" 261
4- Patrick PERONNY : 1' 16" 943
5- Stéphane TOUSSAINT : 1' 17" 546

FORMULA ONE (ARGENTINE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 511
2- David LE GARFF : 1' 21" 150
3- Chon : 1' 23" 996
4- Michaël PERRIN : 1' 26" 304
5- Guillaume BERTRAND : 1' 26" 308

FORMULA ONE (MONACO - GRAND PRIX)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 15" 049
2- Guillaume BARBET : 1' 15" 183
3- David LE GARFF : 1' 15" 902
4- Chon : 1' 17" 641
5- Michaël PERRIN : 1' 18" 898

FORMULA ONE (CANADA - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 23" 248
2- David LE GARFF : 1' 26" 971
3- Guillaume BERTRAND : 1' 27" 469
4- Chon : 1' 28" 630
5- Michaël PERRIN : 1' 29" 562

FORMULA ONE (FRANCE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 582
2- David LE GARFF : 1' 18" 602
3- Guillaume BERTRAND : 1' 19" 370
4- Chon : 1' 19" 830
5- Michaël PERRIN : 1' 19" 779

FORMULA ONE (ALLEMAGNE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'33" 436
2- David LE GARFF : 1' 34" 036
3- Guillaume BERTRAND : 1'35" 189
4- Michaël PERRIN : 1'37" 900
5- Chon : 1' 39" 710

FORMULA ONE (ITALIE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1' 18" 690
2- David LE GARFF : 1' 20" 516
3- Guillaume BERTRAND : 1' 20" 895
4- Michaël PERRIN : 1' 25" 665
5- Jérémy PERRIN : 1' 27" 387

FORMULA ONE (EUROPE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'21" 571
2- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 793
3- David LE GARFF : 1' 24" 186
4- Michaël PERRIN : 1' 24" 691
5- Chon : 1' 24" 867

FORMULA ONE (JAPON - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'43" 617
2- David LE GARFF : 1' 45" 538
3- Guillaume BERTRAND : 1' 45" 798
4- Michaël PERRIN : 1' 48" 285
5- Chon : 1' 49" 055

FORMULA ONE (AUSTRALIE - GRAND PRIX)
1- Guillaume BARBET : 1'12" 079
2- David LE GARFF : 1' 13" 216
3- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 873
4- Chon : 1' 14" 083
5- Michaël PERRIN : 1' 16" 269

FORMULA ONE (BRÉSIL - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 08" 105
2- Guy le FRENNEC : 1' 12" 158
3- Guillaume BERTRAND : 1' 18" 898

FORMULA ONE (ARGENTINE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 15" 992
2- Guy le FRENNEC : 1' 20" 376
3- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 829

FORMULA ONE (SAINT MARIN - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 23" 926

FORMULA ONE (ESPAGNE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 384

FORMULA ONE (MONACO - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 14" 672
2- Guy le FRENNEC : 1' 20" 162

FORMULA ONE (CANADA - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 24" 957
2- Guy le FRENNEC : 1' 25" 697
3- Guillaume BERTRAND : 1' 25" 746

FORMULA ONE (FRANCE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 17" 337
2- Guillaume BERTRAND : 1' 18" 123
3- Guy le FRENNEC : 1' 19" 328

FORMULA ONE (GRANDE BRETAGNE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 30" 939

FORMULA ONE (ALLEMAGNE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 32" 472
2- Guy le FRENNEC : 1' 36" 679

FORMULA ONE (HONGRIE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 17" 201
2- Guy le FRENNEC : 1' 19" 287

FORMULA ONE (BELGIQUE - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 48" 348
2- Guillaume BERTRAND : 1' 49" 933
3- Guy le FRENNEC : 1' 51" 856

FORMULA ONE (ITALIE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 19" 648
2- Guy le FRENNEC : 1' 22" 847
2- Edouard SAUNAL : 1' 23" 044

FORMULA ONE (PORTUGAL - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1'21" 353
2- Guillaume BARBET : 1' 22" 505
3- Guy le FRENNEC : 1' 23" 213

FORMULA ONE (EUROPE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 22" 619

FORMULA ONE (PACIFIQUE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1'13" 354
2- Edouard SAUNAL : 1' 14" 834
3- Guy le FRENNEC : 1' 16" 737

FORMULA ONE (JAPON - ARCADE)
1- Guillaume BARBET : 1' 41" 741
2- Guillaume BERTRAND : 1' 44" 086
3- Guy le FRENNEC : 1' 45" 518

FORMULA ONE (AUSTRALIE - ARCADE)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 13" 458

TEKKEN 2 (TIME ATTACK)
1- Jimmy DELON : 2' 40" 30
2- Loïc TRÉMET : 2' 54" 58
3- David le GARFF : 3' 04" 38
4- Thomas FANFARON : 3' 09" 42

TRACK & FIELD (100 M)
1- Francis GEISSERT : 6" 27
2- Guillaume BERTRAND : 6" 44
3- Fabrice BAUMGARTNER : 6" 56
4- Pascal VEZIN : 6" 58
5- Antoine FILOU : 6" 68

TRACK & FIELD (SAUT EN LONGUEUR)
1- Guillaume BARBET : 12 m 82
2- Antoine FILOU : 12 m 19
3- Fabrice BAUMGARTNER : 11 m 94
4- Francis GEISSERT : 11 m 94
5- Guillaume BERTRAND : 11 m 97

TRACK & FIELD (POIDS)
1- Fabrice BAUMGARTNER : 29 m 34
2- Guillaume BERTRAND : 29 m 33
3- Francis GEISSERT : 28 m 29
4- Antoine FILOU : 29 m 21
5- Frédéric MANDET : 28 m 99

TRACK & FIELD (100 M/NAGE LIBRE)
1- Pascal VEZIN : 35" 20
2- Francis GEISSERT : 35" 52
3- Fabrice BAUMGARTNER : 35" 68
4- Guillaume BERTRAND : 35" 84
5- Antoine FILOU : 36" 24

TRACK & FIELD (110 M/HAIES)
1- Pascal VEZIN : 7" 18
2- Francis GEISSERT : 7" 33
3- Fabrice BAUMGARTNER : 7" 56
4- Guillaume BERTRAND : 7" 67
5- Guillaume BARBET : 7" 69

TRACK & FIELD (MARTEAU)
1- Guillaume BERTRAND : 110 m 35
2- Brice BROQUERE : 110 m 29
3- Antoine FILOU : 110 m 28
4- Frédéric MANDET : 110 m 20
5- Fabrice BAUMGARTNER : 110 m 13

TRACK & FIELD (TRIPLE SAUT)
1- Guillaume BARBET : 23 m 50
2- Guillaume BERTRAND : 21 m 93
3- Antoine FILOU : 21 m 86
4- Fabrice BAUMGARTNER : 21 m 86
5- Francis GEISSERT : 21 m 85

TRACK & FIELD (JAVELOT)
1- Fabrice BAUMGARTNER : 118 m 70
2- Guillaume BERTRAND : 118 m 58
3- Francis GEISSERT : 117 m 75
4- Antoine FILOU : 116 m 38
5- Julien DOUCET : 114 m 88

TRACK & FIELD (SAUT À LA PERCHE)
1- Antoine FILOU : 9 m 90
2- Guillaume BERTRAND : 8 m 85
3- Francis GEISSERT : 8 m 62
4- Fabrice BAUMGARTNER : 8 m 61
5- Jeannot CASARÈS : 8 m 51

TRACK & FIELD (DISQUE)
1- Francis GEISSERT : 94 m 68
2- Guillaume BERTRAND : 94 m 12
3- Bruno ROMAN : 94 m 08
4- Fabrice BAUMGARTNER : 93 m 84
5- Stonehenge : 93 m 81

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 06" 6
2- Francis GEISSERT : 1' 20" 1
3- Michaël PERRIN : 1' 48" 3

WIPEOUT 2097 (TALON'S REACH - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 18" 8
2- Guillaume BERTRAND : 19" 2
3- Patrick PERONNY : 19" 4
4- Francis GEISSERT : 21" 8

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 06" 7
2- Francis GEISSERT : 1' 15" 7
3- Michaël PERRIN : 1' 03" 3

WIPEOUT 2097 (SAGARMANTHA - FASTEST LAP)
1- Michaël PERRIN : 18" 8
2- Patrick PERONNY : 21" 3
3- Guillaume BERTRAND : 22" 8
4- Francis GEISSERT : 23" 8

WIPEOUT 2097 (VALSPARRUSO - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 38" 7
2- Francis GEISSERT : 2' 10" 2
3- Michaël PERRIN : 3' 12" 9

WIPEOUT 2097 (VALSPARRUSO - FASTEST LAP)
1- Patrick PERONNY : 34" 9
2- Francis GEISSERT : 35" 7
3- Michaël PERRIN : 37" 6
4- Guillaume BERTRAND : 40" 8

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 36" 7
2- Francis GEISSERT : 2' 03" 9
3- Michaël PERRIN : 3' 28" 3

WIPEOUT 2097 (PHENITIA PARK - FASTEST LAP)
1- Patrick PERONNY : 32" 4
2- Francis GEISSERT : 33" 8
3- Michaël PERRIN : 37" 2
4- Guillaume BERTRAND : 41" 3

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 51" 9
2- Francis GEISSERT : 2' 13" 0
3- Michaël PERRIN : 3' 32" 3

WIPEOUT 2097 (GARE D'EUROPA - FASTEST LAP)
1- Guillaume BERTRAND : 34" 1
2- Patrick PERONNY : 36" 0
3- Francis GEISSERT : 37" 6
4- Charles QUILICHINI : 37" 7
5- Michaël PERRIN : 39" 4

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 1' 45" 7
2- Francis GEISSERT : 2' 02" 0
3- Michaël PERRIN : 3' 25" 3

WIPEOUT 2097 (ODESSA KEYS - FASTEST LAP)
1- Patrick PERONNY : 37" 0
2- Francis GEISSERT : 37" 8
3- Michaël PERRIN : 38" 5
4- Guillaume BERTRAND : 45" 8

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 2' 51" 5
2- Michaël PERRIN : 3' 22" 3

WIPEOUT 2097 (VOSTOK ISLAND - FASTEST LAP)
1- Patrick PERONNY : 37" 6
2- Michaël PERRIN : 39" 0

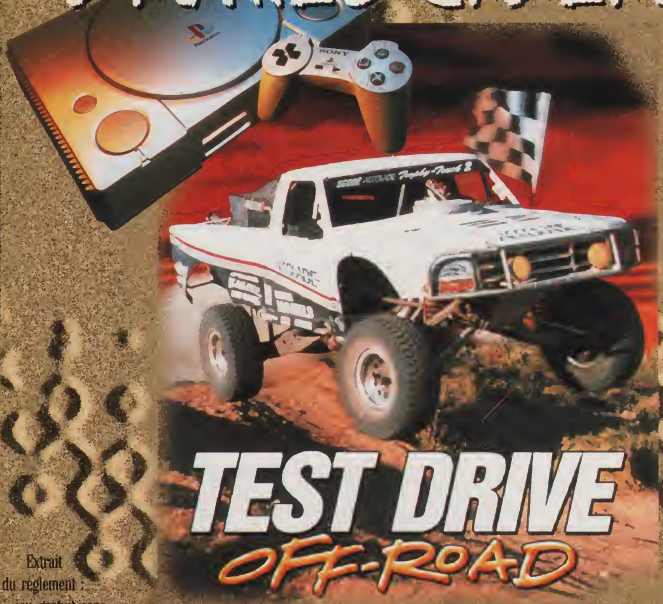
WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - BEST RACE TIME)
1- Patrick PERONNY : 2' 27" 8
2- Michaël PERRIN : 3' 17" 0

WIPEOUT 2097 (SPILSKINANIKE - FASTEST LAP)
1- Patrick PERONNY : 30" 0
2- Michaël PERRIN : 35" 0

DÉFI EN COURS

Il vous reste une petite quinzaine pour envoyer vos exploits sur Cool Boarders. Un petit rappel : le défi consiste à réaliser le meilleur score possible dans le combiné du circuit Extra. Vous avez été nombreux à nous appeler pour savoir comment ouvrir ce circuit. Vous devez tout simplement obtenir les coupes « Tricks » sur les trois premières pistes.

AVEC TEST DRIVE OFF-ROAD GAGNEZ 1 PLAYSTATION DES JEUX ET PLEIN D'AUTRES CADEAUX !



EIDOS INTERACTIVE

ACCOLADE

© Playstation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

Extrait du reglement : jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une PlayStation, de 5 jeux Test Drive Off-Road, de 4 blocs notes Eidos, de 19 tee-shirts Eidos et de 16 posters. Ce concours sera organisé sur le **08 36 68 77 33** du 25/04/97 au 24/05/97.

Pour participer au concours, tapez **08 36 68 77 33** sur votre téléphone et choisissez «quiz Ultra Player».

08 36 68 2,23 F/min.

Test Drive is a trademark of Accolade, Inc. © 1996 Accolade, Inc. All rights reserved. Developed by Pipe Systems.

Top

Bienvenue dans le Top Ultra Player One !

Votre Top, dans lequel vous établissez les sélections de vos jeux préférés. Vous êtes d'ailleurs nombreux à me demander si le Top Game Boy fera son apparition dans ces pages. Malheureusement, non — les nouveautés GB n'étant pas assez nombreuses...
Comme certains n'ont toujours pas compris le fonctionnement de ces Tops PlayStation, Saturn et SNES, sachez que j'attends simplement vos classements de vos 20 jeux préférés sur la (ou les) console(s) de votre choix. Enfin, pour ce qui est de vos créations graphiques (!), il vous faut, en fait, mettre en scène votre portrait en photo.
Voilà, les choses étant claires, place au Top. C'est partiiiii...

Matt le Fou

Super Nintendo

1 DONKEY KONG COUNTRY 3
(7) (1) (2) 2 963 pts

Il n'aura pas fallu très longtemps au singe Donkey pour s'emparer de la première place de notre Top SNES. Normal, c'est une nouveauté — ce qui devient rare sur cette machine —, et, qui plus est, un jeu de plate-forme d'excellente facture.

2 SUPER MARIO KART
(1) (1) (32) 2 703 pts

3 ISS DE LUXE
(3) (3) (8) 2 265 pts

4 YOSHI'S ISLAND
(5) (1) (8) 2 140 pts

5 SECRET OF MANA
(4) (3) (15) 2 012 pts

6 UNIRALLY
(6) (6) (4) 1 767 pts

7 ZELDA 3
(2) (1) (34) 1 711 pts

8 SIM CITY
(9) (2) (27) 1 146 pts

Meilleure entrée

9 BREATH OF FIRE 2
(-) (9) (1) 1 066 pts

Breath of Fire 2 aura mis pratiquement une année pour apparaître dans le Top Ultra Player One. Une sacrée attente pour un RPG Capcom particulièrement long et intéressant. Il n'est peut-être pas trop tard pour le découvrir...

10 F-ZERO
(11) (2) (33) 1 030 pts

11 DOOM
(12) (8) (8) 648 pts

12 SUPER MARIO WORLD
(-) (1) (26) 631 pts

13 SUPER MARIO ALL STARS
(17) (3) (26) 563 pts

14 SUPER METROID
(14) (7) (15) 544 pts

15 ILLUSION OF TIME
(-) (5) (9) 477 pts

16 SECRET OF EVERMORE
(15) (6) (8) 439 pts

17 TINTIN ET LE TEMPLE DU SOLEIL
(-) (17) (1) 375 pts

18 DRAGON BALL Z HYPER DIMENSION
(10) (10) (2) 276 pts

19 DONKEY KONG COUNTRY 2
(8) (2) (7) 263 pts

20 F1 POLE POSITION 2
(1) (20) (1) 200 pts

Top

Saturn

1 SEGA RALLY
(1) (1) (6) 2 408 pts

Une fois de plus, c'est Sega Rally qui emporte le morceau. Que dire encore sur un jeu qui a scotché à leur Saturn, des millions de personnes aux quatre coins de la planète ? Rien...

2 TOMB RAIDER
(2) (2) (3) 2 047 pts

3 VIRTUA FIGHTER 2
(4) (2) (6) 2 022 pts

4 DAYTONA USA CIRCUIT EDITION
(6) (4) (2) 1 729 pts

5 WIPEOUT
(7) (4) (5) 1 554 pts

6 SIM CITY 2000
(8) (3) (6) 1 400 pts

7 WORLDWIDE SOCCER 97
(14) (7) (2) 1381 pts

8 NIGHTS
(3) (2) (5) 1329 pts

Meilleure entrée

9 MANX-TT
(-) (9) (1) 1 326 pts

C'était prévisible. ManX-TT est la meilleure entrée, se hissant directement à la neuvième place ! Cette adaptation d'une borne d'arcade Sega, à succès, n'est pas facile au premier abord, mais donne suffisamment de sensations au bout de quelques heures de jeu.

10 DESTRUCTION DERBY
(9) (9) (3) 1 257 pts

11 DRAGON BALL Z LA LEGENDE
(20) (11) (2) 1 107 pts

12 MYST
(5) (5) (6) 1 095 pts

13 DIE HARD ARCADE
(-) (13) (1) 1 078 pts

14 THE D
(11) (11) (6) 1 000 pts

15 MYSTARIA
(12) (7) (6) 953 pts

16 PANZER DRAGOON ZWEI
(15) (3) (6) 785 pts

17 VIRTUA COP 2
(19) (17) (3) 721 pts

18 STREET FIGHTER ALPHA 2
(17) (17) (2) 710 pts

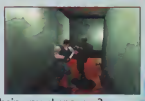
19 VIRTUA FIGHTER KIDS
(10) (10) (2) 403 pts

20 RAYMAN
(13) (11) (6) 103 pts

PlayStation

1 RESIDENT EVIL
(1) (1) (6) 3 808 pts

Comme sur Saturn, il y a peu de changements au sommet du Top PlayStation. Pourtant, d'excellents nouveaux jeux se pressent aux trousses du jeu d'aventure gore de chez Capcom. De Cool Boarders à Tobal, en passant par Tomb Raider, qui sera le prochain « number one » ?



2 TOMB RAIDER
(8) (2) (3) 3 727 pts

3 FORMULA ONE
(4) (3) (4) 3 661 pts

Meilleure entrée

4 COOL BOARDERS
(-) (4) (1) 3 307 pts

Succès phénoménal pour la simulation de snowboarding de la PlayStation. Un jeu fun, d'une durée de vie illimitée. À Player One, la console reste branchée 24 heures sur 24, et les queues se forment pour tenter de battre les records de la rédac, détenus par Wolfen, Elwood et Chon...

5 WIPEOUT 2097
(3) (3) (3) 3 258 pts

6 TEKKEN 2
(2) (2) (6) 2 876 pts

7 COMMAND & CONQUER
(10) (7) (2) 2 700 pts

8 PANDEMONIUM !
(5) (5) (2) 2 419 pts

9 CRASH BANDICOOT
(6) (2) (3) 2 413 pts

10 FINAL DOOM
(13) (10) (3) 2 392 pts

11 DESTRUCTION DERBY 2
(11) (9) (3) 2 286 pts

12 INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
(14) (5) (4) 1 931 pts

13 SIM CITY 2000
(18) (13) (2) 1 639 pts

14 RIDGE RACER REVOLUTION
(16) (4) (5) 1 614 pts

15 TOBAL N° 1
(-) (15) (1) 1 437 pts

16 LES CHEVALIERS DE BAPHOMET
(-) (16) (1) 1 407 pts

17 PORSCHE CHALLENGE
(-) (17) (1) 1 391 pts

18 MICRO MACHINES V3
(-) (18) (1) 1 390 pts

19 LEGACY OF KAIN
(-) (19) (1) 1 305 pts

20 BUST A MOVE 2
(20) (20) (2) 1 203 pts

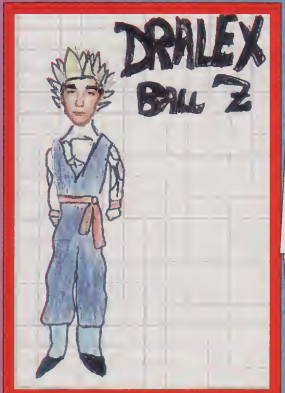
Star Player

Bogdan BUDELBERGER (joueur, skate-boarder, entouré de ses amis Clément et Hedi).
« Je joue sur PlayStation. J'adore Coolboarders (évidemment) et FIFA 97. Ah ! mangue bien aussi sur ton papier Tetal n° 1... »

Bernard WERBER (romancier, auteur des best-sellers les Fourmis, le Jour des fourmis et la Révolution des fourmis, concepteur de jeux).
« Je joue trop aux jeux vidéo. Ces temps-ci, je suis sur Doom et Internet. Soon, je réalise un jeu pour PlayStation d'après les Fourmis. Et j'adore Tomb Raider... »

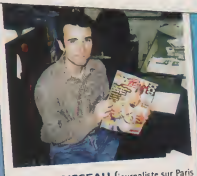
Daniel ICHBIAH (écrivain, vient de sortir Bâtisseurs de rêves, sublime ouvrage consacré à l'histoire des jeux vidéo, chez First Edition).
« Ce que je préfère, c'est Hyst et Seventh Guest. Je joue sur PC, mais aussi sur PlayStation et Saturn. J'aime Tomb Raider, Sym City, les Chevaliers de Baphomet ou encore Tetris... »

Fabrice MERCIER et Linéda CLEONIS (joueurs bordelais).
Fabrice : « Je vais acheter une PlayStation... Je décide une accro. Avant, j'aimais les NES. Côté jeux, j'adorais Sonic Strides, Coolboarders ou un jeu de foot. Je suis plutôt sport ! »
Linéda : « Je joue avec mes frères, sur Saturn. Ils sont fans de RPG... J'ai bien aimé Zelda sur SNES... mais je ne l'ai pas fini. »



LE GAGNANT DU MOIS : Alexis DINET.
Alexis est en cinquième et habite Aubigny-en-Plaine (dans le 21). Il est aussi fan de DBZ (on l'avait remarqué au vu du dessin), possède 232 cartes, mais aucun manga. Côté consoles, Alexis avait la NES, mais il l'a revendue. Il y a peu pour s'acheter une PlayStation. Son jeu préféré ? Crash Bandicoot. Bravo, Alexis, tu mérites bien ton cadeau.

Reyda (testeur et journaliste à Player One et Mango Player – travaille surtout sur les jeux japonais en VO).
« J'adore les vieux dont on ne connaît : Gunhead, Spriggan, Analog... et les jeux d'action intelligente. Actuellement, je suis en bande de Dracula X PlayStation et de Legend 2 sur Saturn. Ça me change des RPG. »



Lionel BOISSEAU (journaliste sur Paris Première, chaîne du câble, travaille pour « le 20h de Paris Première », l'émission de Paul Amar).
« Je joue surtout sur jeux de sport sur PlayStation : Soccer, FIFA 97, Coolboarders et en ce moment Total NBA 97. J'y passe toutes mes soirées. Tekken m'amuse, mais au bout de dix minutes, je me lasse des jeux de baston. »

ULTRA PLAYER ONE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

Meilleur classement jamais atteint

- Progresse par rapport au Top précédent
- Reste à la même place par rapport au Top précédent
- Chute par rapport au Top précédent
- Nouvelle entrée
- Retour dans le Top

MANGA COLLECTOR

Les meilleurs mangas aux meilleurs prix

MANGA COLLECTOR

2 histoires complètes (4 n^os) pour 49 F

au lieu de ~~80~~F

Silent Möbius
Belle Starr

Lodoss War
Possession
Tracer

Les 2 collections : 89 F au lieu de ~~180~~ F

Pour commander un ou plusieurs numéros de Manga Collector, retournez ou recopiez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :
Bii - Manga Collector - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir :

- la collection complète ● Silent Möbius ou ● Lodoss War. 49 F + frais d'envoi 21 F = 70 F.
- les 2 collections Silent Möbius et Lodoss War. 89 F + frais d'envoi 28 F = 117 F.
- le(s) numéro(s) suivant(s) : 18 F par n° auquel j'ajoute les frais d'envoi :
  pour un exemplaire : 11,50 F ; 2/3 exemplaires : 16 F.

SILENT MÖBIUS n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ● Lodoss War n°1 ● n°2 ● n°3 ● n°4 ●

Je joins un chèque de ---------- F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : ----------
Prénom : ----------
Adresse : ----------
Code postal : ---------- Ville : ----------

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Il y a bien une vie après les jeux vidéo.

Zoom événement

Indiscrétions

Le petit film-annonce du « Cinquième Élément », projeté depuis mars dans les salles, rappelle « Ghost In The Shell » : une femme plonge, la tête en avant, du haut d'un building…
Le budget du « Cinquième Élément », environ 90 millions de dollars, est inférieur à celui du « Titanic » de James Cameron (au moins 160 millions de dollars), mais supérieur à celui des prochains « Star Wars » de Lucas, qui coûteront « seulement » 70 millions de dollars chacun…

Cinq cents millions de francs ! Tel est le budget hallucinant (le plus gros de toute l'histoire du cinéma français) mobilisé par Luc Besson pour cette superproduction de science-fiction, qui monte à l'assaut du box-office dès le 7 mai.

Quoique gardée farouchement secrète, on sait que l'histoire du *Cinquième Élément* s'intéresse à un certain Zoltman Bléros (Bruce Willis !), qui évolue dans un monde futuriste délirant, designé par deux héros de la bande dessinée française : Mézières (la série *Valérian*) et Moebius (*L'Incal* et des centaines de planches anthologiques). Lesquels ont été épaulés par nul autre que le couturier destroy Jean-Paul Goultier, pour les costumes !
Cela fait près de vingt ans que Besson, à l'époque un ado fou de SF, a imaginé ce qui est devenu le premier film français osant attaquer les Américains sur le terrain du méga film de science-fiction. À l'époque, Besson avait écrit un roman dans lequel il envoyait un héros visiter les galaxies, à l'image des bédés de SF qu'il dévorait (notamment celles de… Mézières et Moebius !). La suite est historique : Besson a laissé de côté ses ambitions de romancier pour devenir le cinéaste que l'on sait, sans pour autant oublier ses projets de space-opera. Au terme d'années de tractations avec la Gaumont, son distributeur et producteur, Besson réussit enfin à mettre en chantier son film. Il rassemble un casting enthousiasmant (Willis, Gary Oldman, Mathieu Kassovitz), et se coupe du monde pendant un an et demi de sang et de sueur pour la réalisation !
Comme toujours avec Besson, le black-out sur le film est quasi total : aucun journaliste n'est admis sur le plateau — on murmure que moins de trente personnes auraient eu accès au scénario complet —, et aucune projection presse n'est prévue. Le public découvrira donc le film sans idées préconçues !
La première mondiale aura lieu le 7 mai, en ouverture du 50e festival du Film de Cannes. Sortie nationale dans la foulée. Rendez-vous donc dans quelques jours dans les salles obscures ; ne serait-ce que pour comparer le space-opera de Luc Besson avec ceux de son illustre prédécesseur George Lucas…

LE MONDE PERDU

Quatre ans après Jurassic Park, Steven Spielberg ressuscite les dinosaures digitaux d'ILM pour une nouvelle aventure, que l'on annonce encore plus spectaculaire !

À l'instar du précédent volet, *Le Monde perdu* est l'adaptation filmée d'un roman de Michael Crichton. Le scénario n'a donc rien à voir avec le livre homonyme de sir Arthur Conan Doyle, le créateur du célèbre détective Sherlock Holmes, qui parlait — déjà ! — de dinosaures (ce classique a inspiré plusieurs films dont un chef-d'œuvre du muet). Au début du film de Spielberg, on retrouve le mathématicien taciturne, interprété par Jeff Goldblum. Et une nouvelle fois, le pauvre homme va être propulsé dans l'horreur, puisque les créateurs du parc se sont servis d'une autre île comme lieu de reproduction où les dinos sont livrés à eux-mêmes, en attendant qu'on vienne les embarquer pour le zoo ! Les bons vieux adages de la théorie du Chaos étant toujours d'actualité, les sauriens menacent de quitter l'île et de reportir à la conquête de la planète ! On s'en doute, un groupe de persos (victimes) débarquent sur l'île, où les dinos (et plus particulièrement une famille de sympathiques T-Rex) les prennent pour leur « quatre heures ». S'ensuivront donc moult séquences de terreur et des centaines de plans digitaux, encore une fois réalisés par les experts d'ILM ! De quoi se réjouir, non ?

Le film sera présenté en avant-première au festival du Film américain de Deauville en septembre prochain.

Sortie nationale le 22 octobre

À savoir

Le roman « Le Monde perdu » a été traduit aux éditions Robert Laffont.

Le prochain film de Spielberg (tournage presque fini) raconte les horreurs subies par un groupe d'esclaves noirs américains, au siècle dernier.

Zoom BD/manga

Oda la bisaïeule (La caste des Méta-Barons 4)

de Jodorowsky et Gimenez

Suite du space-opera destroy du scénariste chilien Jodorowsky (*L'Incal*) et du dessinateur argentin Gimenez. Ce quatrième volume confirme l'incurable folie de cet auteur, appelé aussi « Jodo », qui continue de torturer les concepts basiques du space-opera pour les intégrer dans sa thématique personnelle, foite de mysticisme, ésotérisme, érotisme paillard et d'hectolitres d'hémoglobine. Baroque en diable, cette saga dédiée à une sorte de « super guerrier galactique » (rien à voir avec qui vous savez…), prend une ampleur odéquote grâce aux graphismes à la fois raffinés et costauds (mais peu inventifs) de Gimenez. Détail notable, cet album réalisé par deux Sud-Américains dispose de tous les atouts pour séduire les amateurs de bédé européenne à lo… française !

Éditions Humanoïdes Associés

La note d'Ino : 13/20

Le Souffle de Moloch (Bernard Prince 10)

de Greg et Hermann

Il fut un temps béni où la pluport des bédés franco-belges « arrochaient » autant que les meilleurs mangas. Tel était le cas de la série *Bernard Prince* (une des idoles de jeunesse de Matt Murdock !), écrite par deux grands noms du neuvième art : Greg et Hermann.

Admirablement réalisés, trépidants d'un bout à l'autre de l'album, bourrés d'astuces scénoristiques et d'une nervosité graphique tétanisante, les bouquins de la série vous entraînent dans un univers d'action, dont l'intensité jubilatoire est comparable à celle des meilleurs films d'action hollywoodiens. Le pied, le pied, le pied ! À lire, donc !

Éditions Le Lombard

La note d'Ino : 16/20

« Tsunami », c'est fini !

La nouvelle vient de tomber : « Tsunami », le magazine sur les mangas et l'Asie, des éditions Tonkam, ne paraîtra plus. Grosso modo, l'éditeur, qui avait choisi une ligne éditoriale nécéricuse — traiter des mangas et de la japanimation en les replaçant dans un contexte culturel plus vaste — semble avoir été déçu par le tirdeur des fans. Selon Tonkam, le « phénomène manga » français ne semble pas pouvoir dépasser les arcanes des fans de DA et de mangas purs et durs. Cette mortie étant, de plus, engrevée par le mercantilisme des magazines de jeux vidéo.

Une analyse qui nous fait bien rire ; Tonkam n'ayant jamais hésité à travailler avec lesdits magazines, que ce soit « Consoles + » qui préparlie des mangas de l'éditeur, ou « Player One », avec qu'il Tonkam avait passé un accord d'échange marchandises ! À notre avis, ces commentaires déchausés (et en partie fondés) cacheraient plaster des ventes décevantes.

Quoi qu'il en soit, on ne peut que regretter la disparition de « Tsunami » qui demeure, à ce jour, le plus original et inventif des magazines français dédiés aux mangas.

Fesse : Mangas X

Les mangas de cul se suivent et se ressemblent. Ainsi, les deux derniers volumes parus dans la collection Mangas X, à savoir « La Magie trouble de Sakura » de Shoh Karura et « Quand un ange s'invite » de Yoshimune Nishiki. Aucun intérêt, à part pour les obsédés du genre !

La note d'Ino : 8/20

Raïka

de Yu Terashima et Kamui Fujiwara

Situé dans la Chine Antique (au troisième siècle), *Raïka* est un de ces innombrables mangas dont les auteurs conjuguent fresque historique et fantastique. La bonne nouvelle, c'est que *Raïka* se démarque nettement du lot, et qu'il dispose d'atouts suffisants pour conquérir n'importe quel lecteur un tant soit peu perméable au souffle des légendes classiques de l'humanité. En effet, les graphismes de Kamui Fujiwara en imposent, tant ils sont dynamiques (on est plongé au cœur des combats !), même s'ils respectent complètement les canons du genre (l'origine de cette bédé est immédiatement décelable). Il s'agit donc d'une bédé authentiquement japonaise, avec découpage hystérique, encrage affolant de raffinement, et un goût certain pour les détails sanglants.

L'histoire de Terashima est au diapason, le scénario multiplie les rebondissements — la trame de l'intrigue se complexifiant (nombreux persos) de plus en plus. Certes, il ne s'agit en aucune manière d'un chef-d'œuvre mais la virtuosité déployée par les auteurs emportera forcément l'adhésion des plus difficiles d'entre vous.

Un chouette manga donc qui plus est, parfaitement mis en voleur par l'édition françoise, un gros pavé de plusieurs centaines de pages, imprimées sur un papier qui rappelle (bravo) les codex médiévaux que l'on peut apercevoir dans les musées. Seul regret : l'éditeur français n'a pas cru utile de retoucher les onomatopées d'origine... Dommage !

Édition Glénat

La note d'Ino : 16/20

DNA² (vol. 2)

de Masakazu Katsura

De plus en plus marbré, Katsura (l'homme de *Video Girl Ai*) part complètement en live dans ce manga fantastique. Jugez plutôt : une guerrière du futur débarque à notre époque pour éliminer un lycéen doté d'une fécondité surhumaine. C'est que le principal drame de notre futur sera la surpopulation ! Dans ces conditions, les étalons du type de notre héros doivent être supprimés avant qu'il ne puissent sévir ! Problème : la cible de notre amazone se révèle être un abruti notoire qui accumule les échecs avec les filles. À sa décharge, nous préciserons que dès qu'une minette l'effleure, il ne peut pas s'empêcher de vomir ! Mais alors, comment expliquer cette nombreuse descendance ? Hé, hé, hé... Lisez, c'est tortueux comme seul Katsura sait faire ! En plus de ce scénario amok, Katsura multiplie les prouesses graphiques — ses dessins atteignant un niveau d'excellence souvent sidérant. Ainsi, on peut affirmer sans aucune crainte que la lecture de ce petit bijou s'impose à toutes et à tous !

Edition Tonkam

La note d'Ino : 17/20

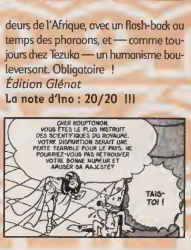
Le Roi Léo 2

d'Osamu Tezuka

Là, on nage dans le bonheur genre la Joconde, Carl Barks, Jack Kirby, Franquin, Miyamoto, le rêve ! Presque cinquante ans après sa création, *Le Roi Léo* n'a pas pris une ride, preuve que ce manga est intemporel, comme tout vrai chef-d'œuvre. Beau à pleurer, ce volume nous entraîne comme d'habitude dans les profondeurs de l'Afrique, avec un flash-back au temps des pharaons, et — comme toujours chez Tezuka — un humanisme bouleversant. Obligatoire !

Édition Glénat

La note d'Ino : 20/20 !!!



Black Jack 2
de Osamu Tezuka

Changement complet de style avec *Black Jack*, un autre manga du gigantesque Tezuka (incroyablement vénéré au Japon), où toutes ses aventures sont l'objet de rééditions régulières, et sont lues et relues par chaque génération de Japonais. *Black Jack* est le nom d'un médecin très, très particulier : couturé de partout, le visage barré par une grosse mèche de cheveux (destinée certainement à masquer son visage défiguré), cet étrange personnage est sans aucun doute un des (le ?) meilleurs chirurgiens de la planète. Le seul hic, c'est qu'il n'intervient que sur les cas les plus désespérés et contre des fortunes. Reniant a priori tout ce qu'exige le serment d'Hippocrate, Black Jack est en fait un héros d'une humanité sidérante, un pur produit « tezukien » dont chaque intervention sert de prétexte à l'auteur pour dénoncer une des tares de l'humanité et/ou pour faire réfléchir les lecteurs. Dans ce second volume, l'homme en noir opère (au hasard) un peintre qui se trouvait à proximité d'une explosion atomique, ou encore un ordinateur titanesque, supposé être le nec plus ultra de la médecine. Grâce à Black Jack, l'irradié, dont le corps n'est plus qu'une succession de brûlures atroces va pouvoir terminer son chef-d'œuvre, un tableau qui représente l'horreur vécue par une population exterminée par la bombe…

BOOO

Tout pour jouer moins cher

Troc en Stock

NOUVEAU En kiosque

Des centaines de petites annonces pour vendre, acheter, échanger vos consoles, PC, Mac, jeux vidéo, mangas...

Du matériel trop cher ? Pas de budget pour acheter les dernières nouveautés ? Pas de panique, nous avons la solution à votre problème. Troc en Stock est le magazine qui vous propose tous les bons plans pour jouer moins cher, histoire que même ceux qui ont un tout petit porte-monnaie puissent s'éclater. Comment ? Tout d'abord, en vous indiquant tous les endroits qui proposent les meilleures offres et en vous conseillant sur vos achats...

Mais notre but est aussi de favoriser le contact entre les joueurs par le biais d'une large rubrique de petites annonces. Vous avez quelque chose à vendre, vous cherchez l'occasion rêvée, vous voulez échanger vos jeux, votre console, votre micro ou même vos bandes dessinées et mangas... Alors n'hésitez plus ! Remplissez soigneusement le bulletin !

Offre spéciale

pour les lecteurs de Player One. Votre PA gratuite.

* Votre annonce passera aussi sur le service Minitel de Troc en Stock.

Pour passer une annonce dans Troc en Stock*, remplissez le coupon-annonce ci-dessous et renvoyez-le (avant le 30 avril pour le numéro de juin et le 30 mai pour le numéro de juillet/août) à : Troc en Stock / PA - 19, rue Louis-Pasteur - 92100 Boulogne.

1 VOS COORDONNÉES

Nom : ..... Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : .....

2 RÉDIGEZ VOTRE ANNONCE

1) Inscrire une lettre par case et laisser un espace entre chaque mot.
2) Ecrire lisiblement en capitales sans oublier d'indiquer vos prénom et numéro de téléphone.

À partir d'ici, chaque ligne supplémentaire : + 1 timbre au tarif en vigueur ou + 3 F (si règlement par chèque).

3 CHOISISSEZ VOTRE RUBRIQUE

☐ VENTES ☐ ACHATS ☐ ECHANGES ☐ DIVERS

CONSOLES : ☐ Sony ☐ Sega ☐ Nintendo ☐ 3DO ☐ NEO-GEO ☐ autres

INFORMATIQUE : ☐ Matériel PC ☐ Matériel MAC ☐ Jeux PC ☐ Jeux MAC ☐ autres

MANGAS : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Japanim (K7...) ☐ Musique ☐ Goodies ☐ autres

BD : ☐ Albums ☐ Magazines ☐ Autres

VIDEO : ☐ Films ☐ Dessins animés ☐ Autres

DIVERS : ☐ Cards ☐ Jeux de rôle ☐ Musique ☐ Sport ☐ Photo ☐ autres

Règlement : 3 timbres au tarif en vigueur ou 1 chèque de 9 F à l'ordre de Média Système Edition.

GRATUIT

Pour les lecteurs de Player One n° 75

Attention ! Indiquez dans votre annonce votre prénom, votre numéro de téléphone et au moins votre département : cela permettra aux lecteurs intéressés de vous sélectionner plus facilement.

Asatte Dance (vol. 5)
de Naoki Yamamoto

Très différent des empoignades fantastiques ou des cauchemars futuristes, que traduisent d'habitude les éditeurs français, *Asatte Dance* est un manga « social » dans lequel nous suivons la

vie quotidienne d'un groupe de jeunes Japonais. On découvre donc leurs problèmes sentimentaux, leurs crises existentielles et interrogations sur la vie.
Bien écrit, dessiné de façon très particulière et convaincante, *Asatte Dance* rappelle le nombre d'albums réalisés par des auteurs de BD française contemporaine. En plus de constituer une preuve supplémentaire de l'incroyable diversité thématique et formelle du manga, *Asatte Dance* a le mérite de dépeindre des persos attachants, qui nous font penser à nos propres problèmes. Cool ? Assurément !
Édition Tonkam
La note d'Ino : 16/20

RG Veda (vol. 6)
Tokyo Babylon (vol. 5)
de Clamp

Clamp, il est utile de le rappeler, est le nom d'un studio qui a la particularité de n'être composé que de filles ! En quelques mangas, ces jeunes femmes ont acquis une popularité amplement méritée au Japon, et une notoriété certaine à l'extérieur de l'archipel. Les caractéristiques du style Clamp ? Une sensibilité très féminine mise au service d'histoires intelligentes et différentes, qui bénéficient de dessins délicats (sons jamais tomber dans le mièvre), particulièrement surprenants quand les artistes s'attaquent au genre de l'heroic fantasy. C'est le cas de *RG Veda*, belle légende vaguement inspirée par les Védas — des textes sacrés écrits il y a des lustres en Inde. Littéralement truffé de symboles et de références aux légendes orientales, *RG Veda* fonctionne pourtant avec l'imagerie occidentale de l'heroïc-fantasy classique (chevaliers, etc.). Cette fusion des mythes donne naissance à un manga unique, intense comme un conte, où la barbarie côtoie la subtilité, et qui, procure une sensation de dépaysement bienvenue. Très particulier !
Quant à *Tokyo Babylon*, il nous propulse dans un univers décadent, où des êtres désemparés s'opposent sur fond d'apocalypse. Noir, très noir, *Tokyo Babylon* est à déconseiller à toute personne qui appréhende un tant soit peu cette fin de millénaire.
Édition Tonkam
RG Veda : 17/20
Tokyo Babylon : 16/20

complétez votre collection !

65 juin 96

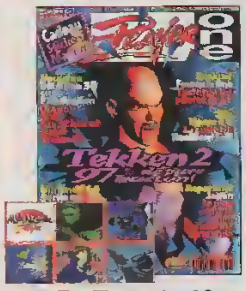
Dossier : Formes pour jouer Spécial salon E3
Tests : Fade to Black PS Art of Fighting 3 Starfighter 3000 Big Hurt Baseball
OTW Jumping Flash 2 Le trésor secret de Ludra Thor, Le Miracle de Saint Ermos Don Pachi
Plans et Astuces, Mystaria (fin)

66 juillet/août 96

Dossier : JO
Tests : Track and Field Resident Evil Battle Arena Toshinden 2 Aquanauts Holiday
OTW Motor Toon GP 2, Sword and Sorcery Dragon Ball Z, Iron Storm Skeleton Warriors...
Plans et Astuces Spécial Baston
Cadeau : Manga Player Digest

67 septembre 96

Dossier Plate-forme 3D
Tests : Formula One Time Commando Gungriffon Athlete Kings Casper Maui Mallard The Web NBA Action...
OTW Pilotwings 64 Virtua Fighter Kids Bomberman Tobal n°1 Strikers 1945
Plans et Astuces Resident Evil
Cadeau : Carte Dragon Ball Chromium



68 octobre 96

Dossier Exclusif Formula One Reportage Arcade Japon
Tests Tekken 2 Burning Road WipEout 2097, Die Hard Trilogy VF Kids Supersonic Racers Myst Final Doom
OTW Dark Savior SF Zero 2 Lufia II Over Blood
Plans et Astuces. Blazing Dragons (1re partie)
Cadeau Stickers Manga

69 novembre 96

Dossier : Dragon Ball Z 2 le film
Tests Crash Bandicoot Tomb Raider Star Gladiator KOF 96...
OTW Wave Race 64 Smash Court Tennis Senna Kart Duel Fatal Fury Real Boot
Plans et Astuces Blazing Dragons (2e partie) Time Commando (1 partie)
Cadeau 1 règle Crash bandicoot les Foot Cards 97 les Stickers WipeOut 2097

70 décembre 96

Dossiers Doom like Pandemonium
Tests NBA Jam Extreme DC 2 Command & Conquer SF Alpha 2 ISS de Luxe, Fifa 97
OTW Vandal Hearts Ryiord Saga 2 Lunar Arc the Lad II Samurai Spirits III Langrisser III
Plans et Astuces Time Commando (2e partie)
Cadeaux 1 tatouage NBA Jam Extreme, des basketball Cards

71 janvier 97

Dossier Tobal n°1
Tests : Donkey Kong Country 3 Samurai Shodown IV NBA Live 97 Command & Conquer, Tilt! Wonder Tennis
OTW Rage Racer Cruis'n USA Super Puzzle Fighter II X Ruroh Kenshin
Plans et Astuces Tomb Raider
Cadeaux 1 stylo 195 Deluxe

72 février 97

Dossier : Aventure
Tests Cool Boarders NBA in the Zone 2 Ten Pin Alley Twisted Metal 2
OTW, Battle Arena Toshinden 3 J. League Perfect Striker Mario Kart 64, Soul Edge Fighters Megamix Bastard Mortal Kombat Trilogy Rockman 8
Plans et Astuces Tomb Raider

73 mars 97

Tests Die Hard Arcade The Lost Vikings 2, Player Manager NHL Face Off 97
OTW Final Fantasy VII Shadows of the Empire Turok Shining the Holyark, Terra Phantastica, Killer Instinct Gold Raystorm
Plans et Astuces : Tomb Raider
Ultra Player One Tobal n°1 (tous les coups pour gagner) DKC 3

74 avril 97

Tests Micro Machines V3 LBA Porsche Challenge, Dark Forces Total NBA 97 Adidas Power Soccer International 97 Hexen
OTW Macross VF-X Sangoku Musou Elevator Action Returns Kowloons Gate Choro Q2
Ultra Player One Dark Savior (1e partie)
Cadeau Stick n Play Star Wars

Hors-série n°5

Les jeux PlayStation, octobre/novembre 95, un magazine + 1 K7 vidéo
Dossiers Spécial Japon Interviews exclusives de Ken Kutaragi et des principaux créateurs de jeux
Tests Ridge Racer Battle Arena Toshinden, Wipe Out Rayman Destruction Derby Jumping Flash...
La K7 vidéo extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse

Hors-série n°6

Player d'Or
décembre 96/janvier 97
un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine consoles et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 tests et commentaires (catégories course sport réflexion 32 bits catégories aventure stratégie simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM la remise des Player d'or

---

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : *Bii* - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui !** Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

Attention !
Les numéros 1 à 23, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
24 25 26 27 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40	35 F (28 F + 7 F)		
41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51	37 F (30 F + 7 F)		
52 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74	39 F (32 F + 7 F)		
Hors-série n°5	51 F (35 F + 16 F)		
Hors-série n°6	55 F (39 F + 16 F)		

Nom : Prénom : Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Adresse :

Code postal : Ville :

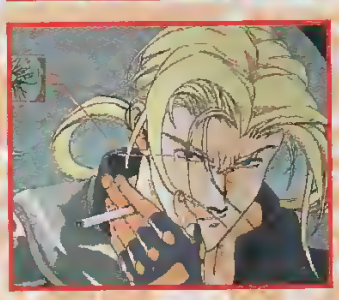
Commandez aussi sur le 3615 Player One

Zoom BD/manga

Club Mad

de Lom Wei Hong et Chris Lau

Après *Cyber Weapon Z*, *Celia* et quelques autres joyeusetés du même acabit, Tonkam continue d'explorer le catalogue des éditions Freeman, éditeur indépendant hong-kongais, dont les mangas constituent sans aucun doute certaines des bédés les plus enthousiasmantes du moment. C'est que



les dessinateurs, qui officient sous la bannière Freeman, ont réussi l'exploit de fusionner le dynamisme des mangas nippons et le luxe des comics américains de la nouvelle génération, comme ce qui se fait chez Image. Le résultat ? De grandes sagas de science-fiction ou d'héroïc-fantasy, dotées de graphismes rutilants, que l'on imagine réalisés dans le but de ridiculiser les dessinateurs japonais. Certes, l'influence de ces derniers se fait encore puissamment sentir mais… quel brio ! *Club Mad* n'échappe pas à la règle : chacune des pages irradie de vitalité et d'une rage de créer que l'on aurait beaucoup de mal à retrouver dans la plupart des albums européens contemporains. D'accord, les scénarios sont souvent basiques et se bornent à ressasser les thèmes habituels du genre. Ainsi, *Club Mad* est une énième odyssée futuriste dans laquelle des héros utilisent frénétiquement leurs super pouvoirs pour mater des méchants, particulièrement vicelards. Peu importe finalement : la lecture de *Club Mad* procure autant de plaisir bourrin qu'un bon gros shoot them up sur Saturn. C'est basique, simple, éclatant et cela augure de grandes choses à venir. Encore un peu plus de maturité, et les auteurs de Freeman surpasseront les mangakas. Espérons que la rétrocession de Hong-Kong à la Chine ne réduira pas à néant les efforts des gens de Freeman…

Édition Tonkam

La note d'Ino : 14/20

Chicanos

de Edouardo Risso et Carlos Trillo

Ami lecteur, as-tu déjà entendu parler du « thriller tortilla » ? Non ? Pas de panique : *Chicanos* est pour toi ! En effet, cette honorable bande dessinée narre les aventures tragi-comiques d'A.Y. (« aïe » en Espagnol), une jeune Mexicaine de New York qui a le tort de ne pas être très jolie, de ne pas avoir de thune et d'exercer le métier contesté de… détective privé ! Au fur et à mesure des chapitres, A.Y. croise la route d'un truand sadique à tel point que son curé refuse d'écouter ses confessions (rassurez-vous, cela se termine dans le… sang !), d'un nobab suicidaire et de quelques autres tarés de la mégapole US. *Chicanos* relève donc du genre « polar social », le scénario de Trillo n'en ratant pas une pour stigmatiser (plus ou moins habilement) la dureté de la vie à N.Y. et le racisme viscéral des Yankees.

Le retour de « Stronge » !

Lancé en 1995 par les éditions Lug, basées à Lyon, « Stronge » a hérité d'un [illegible] et l'adolescence de centaines de milliers de jeunes Français qui y [illegible] vivaient le Surfer d'Argent, Spider-Man, Daredevil, Iron Man et bien nombre des super héros des Marvel Comics. Les années passent, Lug revend Sémic, le magazine résistant tant bien que mal à l'apparition des mangas. L'année dernière, Sémic a dû interrompre la parution de mensuel. Marvel avait lancé (en association avec Panini) en France [illegible] de mangas. Sémic a [illegible] le choix entre l'interrompre ses activités, [illegible] vers les [illegible] de Marvel, en l'occurrence Image (voir page suivante), ou DC, l'éditeur de « Batman ». C'est heureusement cette voie l'on qui a été retenue.

Aussi, après quelques mois d'absence, l'éditeur vient de décider de relancer « Stronge », qui sera en kiosques le 2 mai (ce sera le n° 179 !), « Lioness » [illegible] le mois prochain, les séries [illegible] DC, en l'occurrence « Batman » avec [illegible] du n° 523 du comics. Une initiative judicieuse puisque le nouveau film de Batman, réalisé par les frères Joel Schumacher, sort en France le 9 juillet ! On ne sait encore, [illegible] Schumacher, que c'est George Clooney de la série « Urgences » qui jouera le Justicier de la nuit, et que les méchants seront incarnés par Arnold Schwarzenegger dans le M. Freeze, et Uma Thurman qui endossera la tunique de Poison Ivy.

Quant aux autres séries de mangas, il s'agira de la nouvelle série dédiée à la Justice League of America (en français : les super héros qui rassemblent le Fantomen, Superman, Wonder Woman, Flash, Aquaman, Green Lantern et le Martian Manhunter — ce n'est des gros !), « Wonder Woman », « Batman Jaune (1) », et « Flash » (le héros [illegible] comment [illegible] US). Ce n'est pas [illegible] « Stronge » revient : on compte sur vous !

Quant aux dessins de Risso, ils « chordent » comme il faut ; l'artiste privilégiant avant tout dynamisme et efficacité. Dommage quand même, qu'il ait souvent tendance à singer le Frank Miller de *Sin City*... N'empêche, la lecture de *Chicanos* devrait provoquer des rôts de plaisir chez tous les gens de bon goût (brrôôô !).
Édition Vents d'ouest
La note d'Ino : 14/20

Actu vidéo

Commençons par l'artillerie lourde, à savoir la parution chez BMG Vidéo (tiens ! encore un éditeur qui se lance dans la japanimation) de deux animes inspirés par le jeu To Shin Den (ils ne prennent pas trop de risques...). Mais oui ! le chef-d'œuvre de délicatesse et d'amour de son prochain, sur PlayStation. Comme d'habitude dans ce genre de produit, on retrouve la plupart des persos dudit jeu, le but de l'opération étant de satisfaire le plus vigilant des fans du produit d'origine (genre Chris). Jeu de baston oblige, le DA contient bon nombre de castagnes plus ou moins épiques, le minimum syndical étant largement dépassé. La réalisation de Masami Obari est à la hauteur et, sans briller par son originalité, assure suffisamment pour atteindre ses objectifs. Tout celo est fort beau, mais il faut bien reconnaître que seuls les amateurs hardcore du genre (la bande à Chris, encore lui...) seront réellement ravis par cette objet 100 % marketing.

Vidéo toujours, avec une bizarrerie « made in Japan », parue chez Haxan Films, un éditeur fou furieux, qui s'est spécialisé dans le vidéogramme adieux, décalé, qui fait fuir toute personne normalement constituée. En plus de nécrophiles teutons, de militaires chinois sadiques, de rockers masochistes, de vétérans du Viêt-nam contaminés, sa galerie de persos vient de s'enrichir des héroïnes absurdes de Takao Nakano. Un sympathique malade mental qui s'amuse par exemple à tourner avec quelques amies, des dédinaisons live d'« Uratsukidoji » ! Délaissant quelque peu ces joyeux passe-temps, Nakano s'est tourné vers des horizons un peu moins tordus mais toujours de bon aloi. Pour preuve, ces rigolotes « Playgirls », qui conjuguent érotisme cheap et zarb, avec humour et stomb. « Idiot ! stupide ! crétin ! » couineront les Geeks (nom générique permettant d'identifier tous ceux qui nous/vous gonflent). Les niais ! Ils ne comprendront jamais que « Playgirls », c'est de la balle !
C'est aussi réservé aux adultes, hé, hé, hé !

Envie de faire carrière dans les jeux vidéo ou le multimédia ?

- Comment devenir journaliste, développeur, infographiste, beta testeur ...
- Bien débuter dans la profession. Les conseils !
- Les salaires d'embauche !
- Vers qui s'orienter ? Toutes les adresses !

Votre meilleur diplôme : 36.15 PLAYER ONE
Tapez *N

0,25F/min - service réservé aux MAJ

DC Versus Marvel Comics, n° 3

Chacun des deux plus gros éditeurs de comics US a réussi à créer sa propre mythologie, complexe, parfois carrément

embrouillée et peuplée de super héros en tout genre. Des mondes parallèles construits en 60 ans pour DC (« Superman » est apparu en 1938), et en plus de 50 ans pour Marvel (« Captain America » est né au début des années 40), que les fans les plus hardcore n'en finissent pas d'explorer. Fort logiquement, certains lecteurs se sont posés des questions cruelles mais tout à fait légitimes, comme : « Qui est le plus fort entre Spider-Man et Batman ? », solivant rien qu'à l'idée de voir un bon gros combat entre ces deux mammouths du genre. Après des années à se regarder en chien de faïence, Marvel et DC signèrent une trêve en 1977, et sortirent un « Superman Contre Spider-Man » mythique et allégrement œcuménique puisque, après quelques pages passées à se taper allégrement dessus, les deux héros unissaient leurs forces pour exploser un pauvre méchant. Les fans sont restés sur leur faim, tout le monde pensant secrètement qu'entre l'homme de Krypton et Peter Parker, y'a pas photo…

Il n'empêche, le bouquin fit date et les deux éditeurs se promirent de recommencer. Ils tenurent promesse assez régulièrement (voir le bestial « Batman contre le Punisseur » et pas mal d'autres) et, bon an mal an, ce type de « crossover » entra dans les mœurs. Pour preuve, cette nouvelle série dont le numéro 3 contient deux récits : le premier avec « Dark Claw » ; le second mettant en scène un savoureux « Bruce Wayne, agent du S.H.I.E.L.D. ». Sympa comme tout, ce comics souffre quand même des tares du genre : dessins caricaturaux, scénario malingre, baston perpétuelle. Il s'agit donc d'un comic-book de série, destiné avant tout aux amateurs, pour qui ces épisodes constitueront un agréable divertissement, en attendant mieux…

Édition Semic

La note d'Ino : 12/20

Spawn, n° 12

Véritable institution dans le monde du comics, « Spawn » (créé par Todd McFarlane est emblématique des comics des années 90 : dessins hystériques, scénarios tordus, ultra violence, l'accent étant délibérément mis sur l'impact visuel. Dans le genre, « Spawn » est une réussite absolue. McFarlane (une véritable star du comics) s'en donne à cœur joie, et multiplie les doubles pages où ses dessins extrémistes

(morphologie excentrique des personnages, soin maniaque des dessins, couleurs criardes) prennent toute leur (dé)mesure. C'est extrêmement efficace mais finalement assez vulgaire. On est bien loin des chefs-d'œuvre de Frank Miller, Alan Moore (le scénariste des mythiques « Gardiens »), des expérimentations graphiques de Bill Sienkiewicz ou du superbe « Hellboy » de Mike Mignola. Il n'empêche, « Spawn » est une indéniable expérience visuelle, que l'on aurait tort d'ignorer. Profitons-en pour signaler que le film, tiré du comics, sortira en France à la fin de l'année…

Éditions Semic

La note d'Ino : 15/20

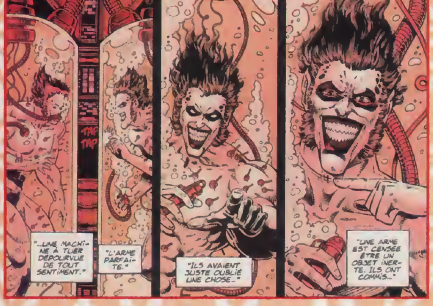
Witchblade, n° 3

Autre Image comics, « Witchblade » a l'immense mérite de contenir des tas et des tas de super belles filles, sublimes héroïnes aux mensurations de rêve, formidables canons qui feraient passer Pamela pour un thon… Bonheur ! À part ça, « Witchblade » n'a quasiment aucun intérêt !

Éditions Semic

La note d'Ino : 12/20

Inoshiro



Pour tout savoir toute l'année sur les nouvelles consoles, les jeux vidéo, les mangas, l'actualité

Abonne-toi à Player One et reçois le jeu Test Drive Off-Road sur PlayStation

ACCOLADE

EIDOS

Exceptionnel ! 6 numéros + le jeu Test Drive Off-Road : 369 F seulement au lieu de 561 F*

TEST DRIVE OFF-ROAD

Bon à renvoyer à : BE - Abonnement PO/Test Drive - BP 80219 - 60332 Liancourt cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26

Oui, je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle

◯ 6 numéros + le jeu Test Drive Off-Road sur PlayStation* : 369 F. + expédition en recommandé : 39 F. Total à payer : 408 F.

◯ 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ◯ + 49 F (terre/bateau) ou ◯ + 96 F (avion).

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Signature obligatoire des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine

Test Drive is a trademark of Accolade, Inc. © 1996 Accolade Inc. All rights reserved. Developed by Blue Sphere.

* 6 n° de Player One à 32 F + le jeu Test Drive Off-Road sur PlayStation 369 F = 561 F

Zoom SF

Petit tour d'horizon des sorties de bouquins de fantastique ou de SF, à ne pas rater ce mois-ci !

Parleur, ou les chroniques d'un rêve enclavé

de Ayerdhal

Sans aucun doute, la grosse daque de ces deux derniers mois ! L'action s'inscrit dans des temps médiévaux indéfinis, sur la Colline, village de pêcheurs et de paysans asservis par l'Etat et humiliés par la misère. Arrive d'on ne sait où, Parleur, un étranger à la langue habile, qui reprend et disperse autour de lui les propos philosophiques de

Karel, poète du village, assassiné depuis peu et érigé en martyr. Peu à peu, sur ces conseils, les Collinards vont accéder à une conscience démocratique, affirmer leur autonomie et rejeter d'un bloc tous les dogmes, dés lors factices et inutiles.

Reprenons du début : 400 pages étiquetées « SF Fantasy » et signées par un auteur français, souvent qualifié de chef de file du renouveau de la SF. Partant d'une phrase clé : « Si le monde ne te convient pas, tu n'os qu'à le changer », Ayerdhal pose une utopie et en vérifie méthodiquement les possibilités. Parfait petit précis révolutionnaire intemporel, *Parleur* est mené avec une rare intelligence et possède toute la saveur d'une lutte dans un univers de fantasy, sans pour autant être dirigée contre dragons et autres bestiaires du merveilleux que suppose normalement le genre.

La cible, ici, est cependant tout aussi méconnue, effrayante et digne de conquête : l'esprit humain ! Indispensable.

Éditions J'ai Lu

Dracula

de Bram Stoker

Il y a un siècle, en 1897, en pleine période mystique — entre l'émergence de l'ésotérisme et les crimes terrifiants de Jack L'Eventreur —, l'anglo-irlandais Bram Stoker signait *Dracula* : sous forme épistolaire, le récit, oppressant et hyperdocumenté, propulsait d'un coup la figure du vampire au rang de mythe. Cent ans plus tard, ce pilier de la littérature gothique est réédité, agrémenté d'un cahier illustré, inédit, sur la vie et l'œuvre de Stoker : l'occasion de redécouvrir ce roman perfectionniste jusqu'au bout des canines, lisible à plusieurs niveaux : psychiatrique, ethnologique, historique, etc. Et surtout de s'apercevoir de l'omniprésence du suceur de sang dans notre culture

occidentale : sous la plume d'Anne Rice, sur la pellicule de Murnau, Browning, Polanski, Bigelow, ou encore récemment flamboyant dans la version de Coppolo , le vampire nous guette à tous les coins de notre imaginaire. Et pour cimenter le mythe, on soupçonne Bram Stoker d'avoir été un authentique adepte du vampirisme : son acte de décès indique « Mort d'épuisement »... Un défaut de globules rouges, peut-être ? Réellement mort ou pas, l'auteur va être fêté un peu partout à l'occasion de ce centenaire. Alors, un conseil, planquez vos carotides !

Éditions J'ai Lu

Chaos Puissance 5

du groupe des X

A prion « X-Filien » — conspirations gouvernementales, chasseurs de vérités et entités extraterrestres —, ce premier opus de *Projet Nexus* est tissé par un collectif d'auteurs, Adamick, Colin, Ladimey, Marsan et Weil, surnommé le groupe des X.

Depuis les contrées glacées de Winnipeg jusqu'à Los Angeles, des faits étranges témoignent de phénomènes surnaturels à l'œuvre. Pour tenter de trouver la source de ce déséquilibre et l'éradiquer, Le Cercle, une société secrète de magiciens, elle-même victime de querelles internes, part en chasse.

Là où le déroulement de l'histoire diffère du courant très tendance « Millenium », c'est dans son discours sur la magie. En effet, les sortilèges, nommés Distorsions, rappellent les traités runiques de Margaret Weis théorisés dans le cycle des *Portes de la mort* : le magicien fait naître une onde de possibilité, l'incorpore à la réalité et en change, de ce fait, la nature.

Ici donc, le mélange « hard-science », fantasy et paranoïa fin de siècle trouve sa propre cohérence et le découpage du récit ne laisse aucun moment de répit. En conclusion, l'approche est intéressante et tout ce petit monde est à suivre de près.

Éditions Mnémos

Manue

Petit marché à suivre ce mois-ci...

On vous conseille tout d'abord de jeter un œil sur le cycle à peine entamé de « L'Invasion des ténèbres », un concentré de fantasy 100 % jouissif, concocté par Robert Jordan. Éditions Pocket.

Si vous êtes amateur du jeu de rôle Nephilim en particulier, d'occultisme et d'ésotérisme en général, ne passez pas à côté du « Sabre et le Feu », conté par un habitué des Éditions Mnémos, Sébastien Pennes.

Feuilletez (si vous le retrouvez) le supplément de « Libération » du 5 avril dernier, spécial « Mille jours pour en finir avant l'an 2000 », qui réunit entre autres sept récits originaux de SF de Denis, Spinrad, Andrevon, Ayerdhal, Curval, Lehman... et se penche sur la bonne santé de la SF française ! Tout rensei-

gnement est à picorer dans les revues Galaxies et Ozone.

Pour l'illustration de couverture signée Lidwine, et les 500 pages de SF qui suivent, « Noelie de Somar », premier livre de « La Geste du Halagen » de Jean-Pierre Fontana, est chaudement recommandé. Éditions L'Atalante.

On y reviendra le mois prochain, avec un gros plan sur « La Voie obscure », troisième volet de la déjà fameuse « Tapisserie de Fionavar » de Kay qui devrait échouer dans vos mains bienheureuses courant avril. Enfin !

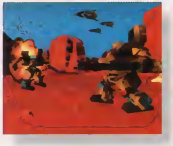
Quand un footballeur professionnel est sélectionné pour jouer dans son équipe nationale,
Il sait qu'il a atteint son but.
Quand adidas Power Soccer International '97 arrive sur votre PlayStation, il atteint le même but.
Etre le meilleur.
adidas
power soccer
international '97
Le meilleur jeu de foot jamais créé.
adidas
PlayStation
PSYGNOSIS

Ne vous faites plus marcher sur les pieds.

L'an 3057. Les Clans viennent de subir une défaite cuisante contre les forces armées de la Petite Sphère. A présent, ils se blâment mutuellement et commencent à s'affronter pour retrouver leur honneur perdu au combat. Pour un MechWarrior, les missions se suivent, toujours aussi épuisantes, à bord de leurs machines de guerre futuristes, appelées BattleMechs. Leur vie n'est plus qu'un éternel combat...

MECHWARRIOR® 2

31ST CENTURY COMBAT



- Version française
- Plus d'action, une plus grande jouabilité
- 3 fois plus rapide que sur PC
- 48 missions, dont 16 totalement nouvelles, et 6 d'entraînement
- 12 BattleMechs au choix
- Plus de vingt armes disponibles : missiles, mitrailleettes, lasers...
- Modification du cockpit virtuel en 3D en fonction des missiles ou des lasers tirés
- Intelligence artificielle guidant les forces de l'ennemi en fonction des mouvements du joueur qui reproduit de façon quasi-réelle les conditions extérieures

http://www.ubisoft.fr

« PlayStation », marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Sega Saturn est une marque déposée de Sega Enterprises Ltd. Activision est une marque déposée d'Activision Inc. © 1997 Activision Inc. MechWarrior, BattleTech, BattleMech et Mech sont des marques déposées de FASA CORPORATION. © 1997 FASA CORPORATION. Tous droits réservés. Toutes les autres marques citées sont propriété de leurs sociétés respectives.